10 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

TOMBI, TEST DRIVE, NINJA, G-DARIUS, S.C.A.R.S., CIRCUIT BREAKERS

PROSINEC 1998 | 230 Kč | 270 SK | US $6.95

Oficiální ČESKÝ PlayStation™ Magazín

číslo 8



F1 98

EXKLUZIVNĚ - UVNITŘ ČASOPISU

Čerstvé pokračování populární závodní hry od Psygnosis vyráží na trať!

TOMB RAIDER 3

Velký PrePlay k třetímu pokračování nejslavnější herní série na sklonku milénia

CHCETE SE PORVAT?

Nejrozsáhlejší rubrika Top Secret plná všelijakých tipů, cheatů a podvůdků s důrazem na bojové hry: *Tekken 3*, *Dead Or Alive* a *MK 4*

NEJVÍCE RECENZÍ

Mimo jiné: *Duke Nukem: Time to Kill*, *Tenchu*, *Bust A Groove*, *Medievil*, *Fifth Element*, *Future Cop LAPD*

Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě



1999,-
NHL 99
PlayStation
DUKE NUKEM TIME TO KILL
actua TENNIS
Moto Racer 2
Ninja Shadow of Darkness
no
nekupte to...
Spyro the Dragon
Skořepka 6, PRAHA 1, 110 00, Tel: 02/2421 9581

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Číslo našeho demodisku odpovídá celoevropskému systému, což berte jako odpověď na časté dotazy. Disk číslo 37 je plný naprostých skvostů, takže se máte na co těšit. Můžete si například vyzkoušet tradičně laděný *G-Darius*, anebo třeba pro změnu *Tombi*, záleží jen na vás.

TOMBI — hratelná
V této chytré 2D plošinovce se zhostíte role růžovovlasého neandrtálce.

NINJA — hratelná
Kopy, údery pěstí a vrhání nožů - to vše v sobě skrývá naše bojovkové demo.

WORLD LEAGUE SOCCER — hratelná
Zde vás čeká poločas zápasu Brazílie-Skotsko.

CIRCUIT BREAKERS — hratelná
Jeden exkluzivní okruh a něco navíc.

S.C.A.R.S. — hratelná
Zkuste pro změnu závodní simulátor.

TEST DRIVE 5 — hratelná
Je třeba přestat jezdit ohleduplně.

G-DARIUS — hratelná
Retro zábava v 2D prostředí.

PSYCHON — hratelná
Střílečka z líhně Yaroze.

PUSHY 2 — hratelná
*Boulderdash*ovské šílenství podruhé.

EVERYBODY'S GOLF — videoklip
Chytrý a zábavný golf.

MAKING OF MEDIEVIL — videoklip
Jak se tvoří pěkná hra?

SPYRO THE DRAGON — videoklip
Fialový dráček plivající plameny.





V těchto dnech se na nás hrnou hry ze všech stran. Velkopodnik zvaný PlayStation finišuje letošní ročník obrovským množstvím nových titulů, které se vrhají na pulty a do výloh specializovaných i nijak vyhraněných obchodů. Jsou to ve významném procentu atraktivní a kvalitní dílka, která se budou v exponovanou vánoční dobu rvát o vaši přízeň. Naším cílem je co nejvíce vám usnadnit rozhodování, hrajeme všechny hry a snažíme se je co nejobjektivněji hodnotit, upozornit vás na skvosty (třeba i pozapomenuté - v tématu tohoto čísla) a varovat vás před sebevědomě se tvářícím brakem. Z výše vyřčeného pro toto a následující číslo vyplývá jediné: maximálně se zaměřit na recenze nových her. Příště dokonce přidáváme 16 recenzních stránek navíc (budeme mít dohromady 100!). Zároveň bych chtěl uklidnit přátele speciálních témat, aktualit a preview. Až pomine „válečný stav“, což bude v lednu, bude v našem časopise opět nastolen normální režim.

S přáním, abyste ze všech těch skvělých her nezešíleli



Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Spolupracovníci redakce:
Chalid Himmat
Martin Kalivoda
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský
Tomáš Varoščák

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:
Kateřina Švejdová

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy

Osvit:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: 02/ 24 31 55 70
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *playstation@score.cz*

Inzertní oddělení:
Jaroslav Krulich
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Lukáš Danihelka
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *distribuce@vision.cz*

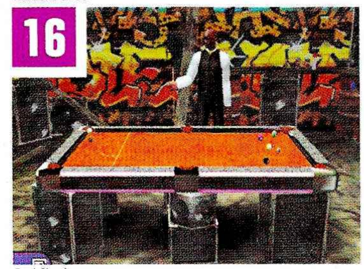
Cena výtisku s CD:
230 Kč / 270 Sk

Původní verzi vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath_Somerset BA1 2BW
www.futurenet.co.uk

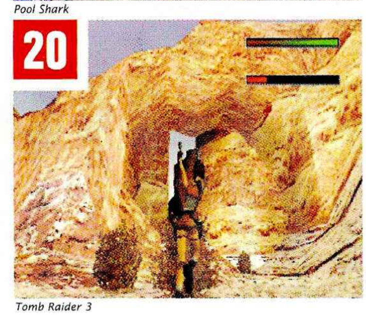




Warzone 2100



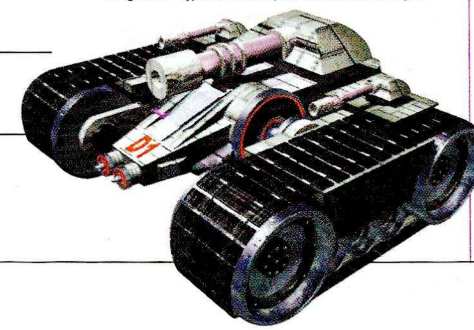
Pool Shark



Tomb Raider 3

PRIMAL SCREEN

Zpovědi tvůrců, otázky pro vědátory, rozjímání intelektuálů. Zákulisí her, které si budete moci kupovat během příštích šesti měsíců.



PREPLAY

Nedočkavý náhled na hry, které už klepou na dvířka trhu. Jak vypadají? Hrozně, nebo nádherně? Není to sice ještě definitivní recenze, ale už si troufáme vypustit do světa náš názor.



Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* **je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě.** Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

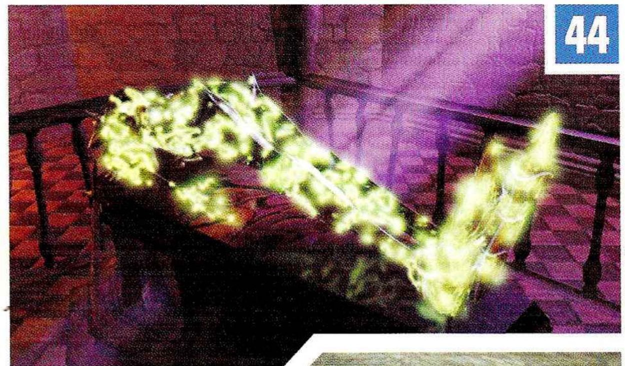
Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



Colony Wars Vengeance



Bust A Groove



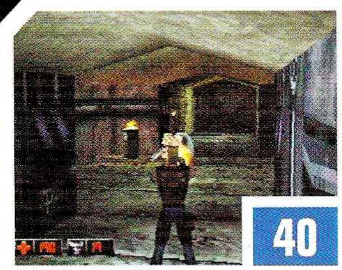
MediEvil



Actua Soccer 3



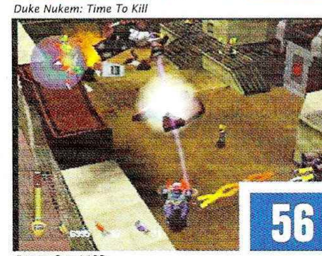
Analýza: Opomenuté klenoty



Duke Nukem: Time To Kill



F1 '98



Future Cop: LAPD

PLAYTEST

Naše recenze jsou objektivní, čtivé a snad i zábavné. Chcete je? Máte je mít.

TÉMA



RUBRIKY



SHOW NIKDY NEKONČÍ

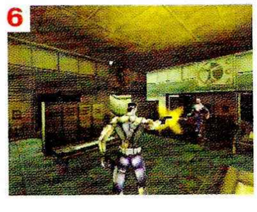
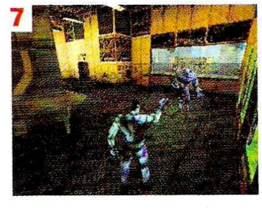
PO VÝSTŘEDNOSTECH E3 PŘICHÁZÍ KŇOURÁNÍ ECTS

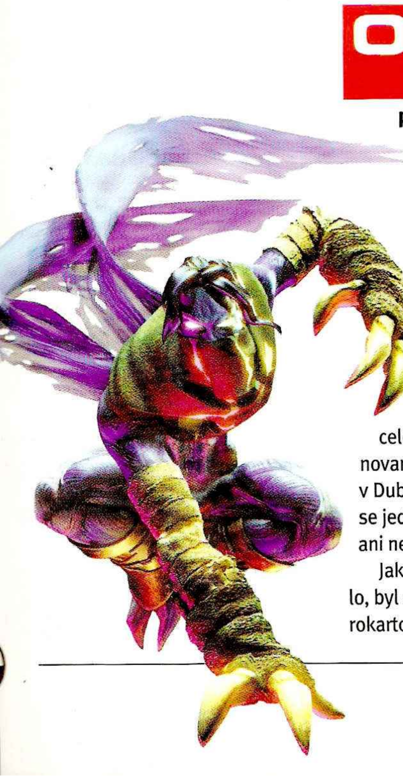




[1-2] Jeep a lunochod z *G-Police 2*. Na hru si musíme počkat až do dubna příštího roku. [3-5] Podobně tomu je i s další ohlášenou novinkou od Psygnosis, *Rollcage*. [6-8] Acclaim poodhalil roušku tajemství - zčistajasna se objevil *Bloodshot*. Tato střílečka z perspektivy třetí osoby dává tušit velké věci.





Opět nastal čas výstav, a to v neděli 6. září, kdy londýnskou Olympii na tři dni zabrala akce nazvaná ECTS (European Computer Trade Show) a celý prostor zaplnila nejnovějšími hrami z celého světa.

Opět se žádná překvapení nekonala, ostatně více než 90 procent her bylo představeno již dříve, na mnohem prestižnějším E3 (Electronic Entertainment Expo), které se konalo v americké Atlantě o tři měsíce dříve (viz PSM 5). K tomu se ještě přidala ta skutečnost, že giganti jako Activision a Electronic Arts se celé akce vůbec nezúčastnili. Prvně jmenovaný dal přednost nákladné prezentaci v Dublinu (viz minulé číslo), zatímco druhý se jednoduše rozhodl, že účast na této akci ani nestojí za ten čas a námahu.

Jakmile člověk vešel, první, co jej upoutalo, byl stánek Sony, obvyklá kombinace sádrokartonu a plátna. Do něj se vcházelo úzkou chodbou lemovanou monitory s nejnovějšími playstationovými reklamami (až překvapí, jak si tento zrůdný novorozenec myslí, že právě dobyl svět), která ústila do pěti kruhovitých místností, které jako hrozny vína visely na této monitorové stopce.

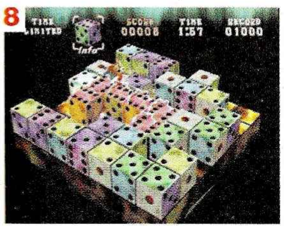
Po stranách každé z těchto místností bylo snad na dvacet přístrojů, na nichž běhaly ty nejnovější hry. V jedné místnosti velkou část zabíral *Crash 3*, a jak jsme sami v posledních měsících zjistili, ta hra vypadá skvěle. Hlavní pozornosti se zde těšily trojrozměrné úrovně, například Crash jedoucí na motocyklu, na sněžném skútru a také v podivném letadle, přičemž se zúčastňuje nejrůznějších střílečkových a závodních akcí.













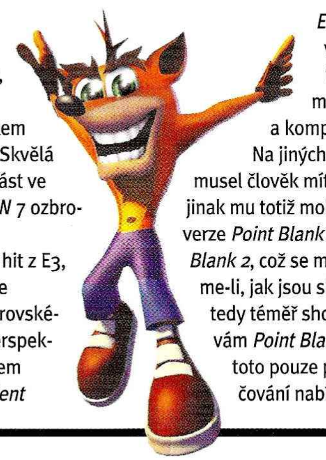




[1-2] *Saboteur* - to je sabotáž, smrt a špionáž. [3-4] Poměrně bizarní *Tank Racer* od Groliera byl nakonec velice zábavný. [5] Toto může být pouze *Gex 4*. [6-7] *Syphon Filter* se asi v dohledné době stane obrovským hitem. [8] Hle, naprosté šílenství jménem *Devil Dice*.

Až bizarně nenápadný byl *Quake 2*, který se nacházel těsně u vchodu, a tudíž jej mnozí z návštěvníků minuli bez povšimnutí. Přitom současná verze je dokonce lepší než ta, kterou jsme vám v našem časopise představili v minulém čísle, vypadá skvěle a pohyb se v ní blíží téměř dokonalosti. Hra má hotový nový engine, přidání dalších úrovní by mělo být už pouhou formalitou a PSM si dovoluje předvídat, že celá věc se brzy stane obrovskou bombou.

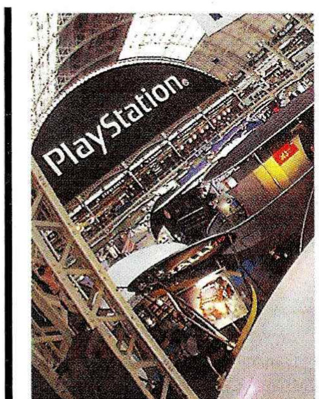
Legacy of Kain 2: Soul Reaver (v PSM jsme o něm již několikrát informovali) se objevil v poněkud zalidněnější podobě a ještě více upevnil svou reputaci budoucího hitu, zatímco projekt *Tomorrow Never Dies* podle všeho dokázal setřást většinu much, které zamořovaly jeho první výstavní uvedení před půl rokem a vypadal také docela dobře. Skvělá byla zejména automobilová část ve stylu *Die Hard*, kde řídíte BMW 7 ozbrojené raketami.



Syphon Filter, překvapivý hit z E3, vypadal elegantně, jako dobře namíchaný koktejl tombraiderovského ražení, a to jak v otázce perspektivy, tak průzkumu, s koncertem pušek a pistolí ve stylu *Resident Evil*. Tentokráte došlo na více misí, jejichž součástí byl i pistolník SWAT, mnoho teroristů, krádeže a komplikované scénáře.

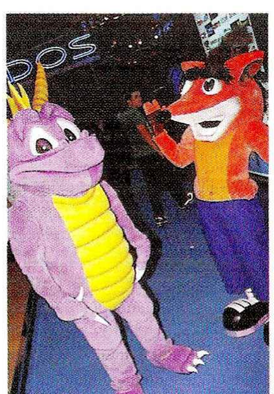
Na jiných místech výstavy se musel člověk mít neustále na pozoru, jinak mu totiž mohlo ujít, že předkládaná verze *Point Blank* ve skutečnosti byla *Point Blank 2*, což se mohlo klidně stát, uvážíme-li, jak jsou si obě verze podobné, tedy téměř shodné. Nicméně pokud se vám *Point Blank* tolik líbí, víte, kam jít - toto pouze playstationovské pokračování nabízí na 70 nových testů,

O ČEM TO VLASNĚ JE?











ECTS je evropskou odpovědí na tokijskou Game Show (Japonsko) a E3 (Spojené státy) a jako takové je pochopitelně více distingované a uvolněnější, nicméně je také trochu pozadu a působí poněkud chudším dojmem. Místo, kde se tato akce koná, krytá hala Olympia, se na několik dní zcela pokryje stánky, které jsou však pouhými zmenšeninami svých předchůdců ze slavnějších výstav. Tak například na E3 představila Konami obrovskou železnou pevnost, z níž se v Londýně stala pouhá dvojgaráž.

Kdysi se ECTS konala na jaře i na podzim, avšak jarní termín byl zrušen a o to více narostl objem akce podzimní. Nicméně i přes veškeré snahy organizátorů je třeba konstatovat, že většina firem dala pro prezentaci svých nových produktů přednost Tokiu a E3, takže na ETCS se objevily již věci známé. V nedávné době se tak Olympia stala především místem, kde se dá dobře koupit ta či ona hra a velké obchody mezi firmami se uzavírají jinde. Nicméně akce je to příjemná, i když většina lidí se brzy vytrácí, aby do sebe v sousedství hodila nějaké to pivko.

Pssst!

Tajné zvěsti, šušky šušky, šeptanda, drby a klepy.



Dlouho očekávaná *Xena: Warrior Princess* se má v dohledné době objevit na americkém trhu, a to díky firmě 989 Studios (dříve Sony Interactive America). Významně podpořené vydání se má objevit také v Evropě, takže se můžeme těšit na adventuru ve stylu *Tomb Raidera*, plnou vysokých kopů, mytologických monster a nezapomenutelných bojových pokřiků. 989 Studios chtějí rovněž uvést trojrozměrné polygonální update ESPN *Extreme Games*. To znamená BMX, skateboard a jízda na in-line bruslích... Reklamní agenti EA Sports se zase mohou těšit na *NHL '99* a *NBA Live '99*, které by se měly objevit již nyní, přičemž obě hry by měly mít zdokonalené AI. Takže recenze můžete očekávat v našem časopise v nejbližších měsících, a to samé platí i v případě *FIFA '99*... A ozývají se nám i japonští piloti. Sony Japan se totiž chystá vydat *Pilot Ni Nrou* od Victor Interactive, což je letecký simulátor kompatibilní s Dual Shockem, laděný tak nějak podobně jako současný držitel platinové hvězdy *Air Combat*... Zatímco spíše neuspokojivé *Star Blade* od Namca se má v dohledné době vrátit ve vylepšené podobě pod názvem *Star Ixiom*. Sláva... Od THQ se zase dočkáme dalších konverzí animovaných filmů, má se objevit jak *Tiny Toons*, tak *Animaniacs Ten Pin Bowling*... A to ještě není všechno, neboť THQ získali licenci i na kultovní kýčovitý komický špionážní hit jménem *Danger Girl*. Ale prosím vás, ať před těmito lidmi nikdo nevzpomene tituly *Spwan* a *Iron Man* a *The Crow* a *Fantastic Four* a... Capcom dal průchod své velké obrazotvornosti a již oznámil *Street Fightera Alpha 3*... A *Final Fantasy VIII* bude mít více postav - Zell Dincht a komicky pojmenovaná ženská postava Rinoa Heartily. ▸

Pssst!

Tajné zvěsti, šušky šušky, šeptanda, drby a klepy.

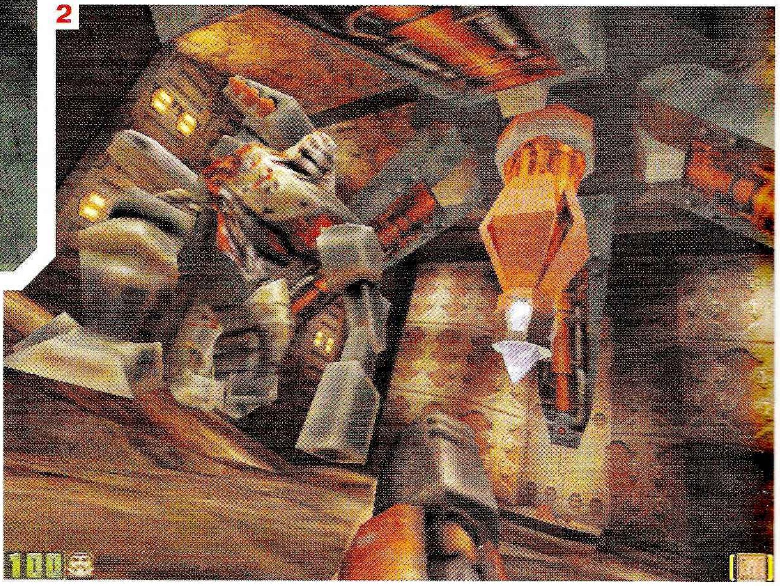


▸ Daleko zajímavější však je, že tyto postavy s sebou přivádějí Guardian Forces. Přeloženo to znamená obrovská monstra, která vytvářejí vulkány a ramena mají jako obrovské balvany... Capcom má znovu vydat svou vůbec první hru, do stran scrolující bojovku *Captain Commando*. Že by se takováto věc objevila i v Evropě, zůstává velice nepravděpodobné... Bombermanovská řada velice rychle pokračuje vydáním hry ve stylu *Mario*, která se jmenuje *Bomberman Fantasy Race*... Trocha nostalgie nás čeká od Activisionu, kde se připravuje znovuvydání klasické arkády *Space Invaders*, která má následovat po update *Asteroids*... Příznivci suvenýrů, těšte se! Postavičky pro capcomovský *Darkstalkers* a *Marvel Vs. Capcom* jsou již na cestě. Rovněž se plánuje plastikový soubor pro hru jménem *Tekken 3*... Nejednoho retro fanouška jistě uklidnilo oznámení Nyko o ovladači TrackBall... I když jste možná v jiných tiskovinách četli něco jiného, pro *Gran Turismo* zatím žádné cheaty neexistují... Stále se nedaří přesvědčit distributora firmy Square, aby v Evropě vydal ony dva klenoty... Hlavní píseň pro *Duke Nukem: Time To Kill* od GT mají udělat američtí metaloví drsňáci Stabbing Westward... *Akuji The Heartless* (bez srdce, a to doslova) má sponzorsky zaštítit akci Voodoo Doll Giveaway v New Orleansu. Ti, co dělají do duchů, by se měli podívat na webovou stránku Crystalu (*http://www.crystald.com*)... Nejenom, že *Ridge Racer* čtvrté generace bude zcela předělán v duchu *Gran Turismo*, ale přibude zde i neuvěřitelných 300 druhů vozů.

1



2



[1] *The Legacy of Kain 2: Soul Reaver* nám v redakci již teď připadá jako starý známý. [2] *Quake 2* zůstal na výstavě téměř opomenut.

plus nový režim pro více hráčů, kteří si předávají jednu pistoli. Ještě více nenáročné zábavy lze získat z *Rat Attack*, které díky Mindscape stálo bok po boku těm největším hitům. V této oslnivě působící trojrozměrné hře je nutné předcházet útokům krys, které požírají nábytek - hráč si musí vybrat z šesti kocouřích hrdinů. Vypněte mozek a s chutí do toho.

Dráček Spyro přilákal velké davy, které ovšem ještě měly potíže se vypořádat s těmi rafinovanějšími částmi hry, zatímco *Devil Dice* (PrePlay v PSM 4 pod názvem *Xi*) vyvolávala pouze zmatené, ale šťastné úsměvy na tvářích těch, kteří se chopili joypadu. Ve hře jde totiž o to, otáčet kostky malými skřítky, přičemž povrchy vedle sebe ležících kostek k sobě musí pasovat. Hra vás asi z počátku zarazí, ale záhy se z ní stane obrovská zábava. Podobný dojem mohla zanechat i *Libero Grande* od Namca, neboť tato hra se ukázala být úplně odlišnou od všech ostatních fotbalových simulátorů, které se kdy na trhu objevily.



Druhý největší stánek zde měl Eidos, z něhož se sypal obvyklý houf překrásných nymf poučujících vás, jak ovládat joypad, a současně s nimi zde pobíhala i současná dvojnice Lary, Nell McAndrewová, což je žena s takovým nánosem make-upu, že vypadá jako renderovaná. Pochopitelně hlavní zájem poutal *Tomb Raider 3*, ale byly zde prezentovány i poměrně nové produkty jako *Omikron* nebo *Saboteur*. *Omikron* se hraje z perspektivy třetí osoby, podobně jako *Tomb Raider*, přičemž je zde hodně RPG prvků a také hodně bojování. *Saboteur* se zase vydal po cestě, kterou před nedávnou dobou proklestil *Ninja*: hlavní postavou je (již podle názvu) sabotér, který se má infiltrovat do nepřátelských základen, kde si musí kopanci a údery prosekat cestu systémem stráží. O tomto chlápkovi ještě v dohledné době uslyšíte.

Stánek Psygnosis se zmenšil na úhlednou linii vystavovaných produktů na galerii (na rozdíl od obrovské a propracované raketové základny, která se objevila na E3). Ti, kdo si sem našli cestu, měli možnost vidět velice slibné budoucí hity jako *G-Police 2* a *Rollcage*. *GP2* nyní nabízí bytelný Jeep, spoustu nového zařízení, které se objevuje bok po boku starých plavidel Havoc a Venom. Detailněji byla propracována i města, v nichž se hra odehrává. Na stejně vysoké grafické úrovni je i *Rollcage* - to je závodní hra, na níž snad nejlépe sedí označení *Wipeout* na kolech. Auta, s nimiž se zde setkáte, téměř nejde ubrzdit, narážejí a likvidují futuristickou scenérii, přičemž je lze řídit v jakémkoli stavu a poloze, ve které se zrovna nacházejí - díky tomu se můžete projet

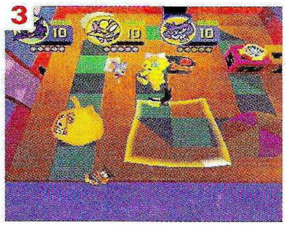
1



2



3



4



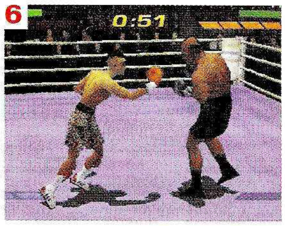
8



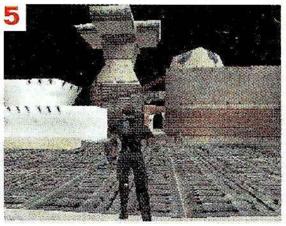
7



6



5



[1-2] *Monkey Hero* - barevné japonské RPG. [3-4] Zběsilá akčnost *Ratattack*. [5] *Omikron*, ambiciózní akční RPG od Eidosu. [6] *Prince Naseem Boxing* od Codemasters. [7-8] Nové trojrozměrné scény v *Crash 3* překvapily všechny, kdo je viděli.

i po střeše, až se vám z toho udělá špatně. Nejvýraznějším rysem hry je však použití zvláštních rozmazávajících efektů, které posilují její sci-fi ladění a také zvyšují pocit rychlosti. Na nás tato hra udělala obrovský dojem, proto se v některém z příštích čísel můžete těšit na obsáhlejší informace o obou těchto nových produktech.

Asi nejuvolněnější atmosféra vládla u stánku Crystal Dynamics, jenž nesl označení Akuji Lounge, byl zde čerstvý vzduch, jeho výzdoba připomínala pánský klub a také měl okna. Ohlášení návštěvníci měli možnost spatřit dema, která na stolech potažených kůží předváděli výrobci těchto her, k pohodě napomáhal i vydatný přísun nápojů. Z her zde byly k vidění *Akuji*, *LOK2: Soul Reaver* a také nádherně sebejistý *Gex 4*, takže se nedivte, že jsme se neměli k odchodu.

Pravým protikladem této pohody byl stánek, kde Codemasters každou půlhodinu předváděli projekt *Music: The Dance Music Creator*. V této produkci účinkovali energií nabití tanečníci, nám při tom zaléhaly uši a oči vystupovaly z důlků. V tišší místnosti se pak nacházela zcela nová boxerská hra *Prince Naseem Boxing* (o co, že získat tuto licenci nebylo nic levného) a *No Fear Downhill Mountain Biking*, což je sportovní komplex trojrozměrných tratí, skvěle animovaných kol i jezdců.

Podobně rozporuplný byl i stánek firmy Acclaim, která bez přestání bombardovala návštěvníky z přilehlých obrazovek klipy z *WWF War Zone*, zatímco většina z nich si zkoušela *Bloodshot*, slibnou futuristickou střílečku ve třetí osobě, a přitom hořekovala, že už podruhé sešlo z prezentace *South Parku*. Příznivci této hry plné nadávek odehrávající se mezi novorozeňaty se tedy museli spokojit pouze s videoklipem, přitom bylo slibováno hratelné demo.

A tak vypršel čas, který jsme k prohlídce měli a blíží se i konec tohoto článku. Zbývá vyřešit dvě věci. Nejlepší nová hra? *Music* od Codemasters. A ta nejhorší? Je jich příliš, ale pokud se nám do cesty připlete ještě jedna komediální plošinovka nebo bezduchá nemastná neslaná závodní hra, pak vybuchneme. Tak zase v Tokiu...

1



2



[1] *Music: The Dance Music Creator*. Čím to je, nikdo neví, ale je to naprosto skvělé.
[2] *Libero Grande* přináší zcela nový pohled na žánr fotbalových simulátorů.

HIT LIST

PSM představuje to nejlepší z celé show

***Crash 3*: Jednoznačně nejohromnější plošinovka všech dob.**
***Tomb Raider 3*: Kvalitnější a profesionálnější pokračování.**
***Music*: Smetla ambice delfína z *Fluidu* ze stolu.**
***Rollcage*: Úžasná sci-fi závodní hra, která každého okouzlí.**
***Metal Gear Solid*: Vždyť to víte, je fantastický.**
***TOCA 2*: Zdaleka nejlepší závodní simulátor na show.**
***G-Police 2*: Krásná na pohled a komplexní v hratelnosti.**

PSM SI HRAJE

Aneb co se hrálo na výsluní zájmů našich redaktorů, spolupracovníků a náhodných kolemjdoucích v říjnu 1998.

TEKKEN 3

Je to obrovská výzva. Mnozí PC-nedůvěřivci kolem toho zpočátku chodili poněkud nervózně, aby posléze postupně uznali následující: 1) „Je to docela hezký." 2) „Má to moc pěknou animaci." 3) „Člověče, vono to je lepší než *Soul Blade*." 4) „Je to fakt skvělý." Bariéry se protrhly zejména na výstavě Invex 98, kde jsme trávili krátké chvíle volna přiměřeně brutální relaxací za pomoci této skvělé mlátičky. Na závěr ještě odpověď všem, kteří se nás neustále ptali, která že postavička je naše nejoblíbenější: Ondra Malý - Hwoarang, David Dovole (pracovník našeho oddělení inzerce) - Yoshimitsu, Tomáš Varoščák - Eddy, Jakub Červinka (DTP) - Hwoarang, Karel Roubal (DTP) - Jin, Farid D. Starman - Lei.

COLIN McRAE RALLY

K pořádnému hraní této skvělé závodní simulace jsme se dostali až teď a nevycházíme z údivu. Tato hra je ještě lepší než se zdá při prvním seznámení. Způsob ovládání vozu je tak nádherně intuitivní, dynamický a zábavný. Navíc jízda předlouhou neopakující se krajinou, to je panečku relaxace po těžkém pracovním dni! A teď přijde kacířská myšlenka: „Mě osobně se líbí o něco víc než *GT*."

-fds-

DRUHÁ MAŠINKA

PLAYSTATION 2

Objevila se znamení, která naznačují, že oficiální oznámení týkající se PlayStation 2 se chystá v Sony na nejbližší budoucnost, ačkoliv to společnost momentálně nechce komentovat. V posledním rozhovoru pro náš sesterský časopis Edge Chris Deering prohlásil, že „V tomto stádiu není co komentovat," ale že „se soustavně pracuje na nových technologiích."

Zasvěcení v této oblasti jsou si však téměř jisti, že dlouho očekávané ohlášení na sebe nenechá čekat, a to zejména proto, že Sega hodlá uvést na trh svou novou konzolu a Sony si bude chtít udržet svou pověst vůdčí společnosti v oblasti videoherních technologií. Důvod, proč toto vyhlášení dosud u Sony neučinili, je zjevně ten, že současná PlayStation se stále prodává lépe než kterýkoliv jiný dostupný stroj. O víkendu, který předcházel ECTS, se prodalo nějakých 25 000 PlayStationů a Sony by se od tohoto trendu nechtěli odvrátit, zvlášť když má PlayStation ještě nevyužitý potenciál pro další vynikající hry - příkladem budiž *Gran Turismo 2* a *LiberoGrande*.

Zvěsti a fámy v současné době omílají, že popis hardwaru včetně detailů je v současné době k dispozici významným tvůrcům her a že DVD mechanika a hardware pro oblé renderování budou asi součástí specifik PlayStation 2. Jedno je více než jasné: pro Sony bude nesmírně těžké udržet zájem o současnou PlayStation a zároveň lidi přesvědčovat, že další stroj bude daleko lepší než cokoliv, co najdete na trhu. Bezpochyby jde ale o úkol, který Sony vyřeší s elegancí, kterou se v posledních letech proslavila.





Obecně se nyní má za to, že PlayStation 2 bude využívat oblé renderování (tzv. NURBs). Tato technika vykreslí obrysy objektu a pak jej vyplní potřebným počtem trojúhelníků. Některé PC tituly, jako například *Messiah* od Shiny, již tuto techniku využívají.



CIRCUIT BREAKERS VS MICRO MACHINES V3



UŽ PODRUHÉ SE SCHÁZÍME U SLOUPKU, KDE SE PODOBNÉ AŽ VELMI PODOBNÉ HRY STŘETÁVAJÍ V PŘÍMÉM SOUBOJI NA PŮDĚ HOLÝCH FAKTŮ. TENTO MĚSÍC: ZÁVODNÍ KOMEDIE.

NÁZEV HRY	*Circuit Breakers*	*Micro Machines V3*
CENA	2199,- Kč	1199,- Kč
DISTRIBUTOR	Mindscape	Codemasters
KDO MÁ CO NA SVĚDOMÍ?	Dost vkusného *Panzer Generala* a stejně milé *Supersonic Racers.*	Šíleně skvělou *Colin McRae Rally* a frajeřinu jménem *TOCA Touring Cars.*
JAKÉ JE MĚŘÍTKO HRY?	Poněkud podivná, ale zdá se, že normálně velká auta, která se ženou na nebezpečných tratích.	Miniaturní autíčka, která se ženou na nebezpečných stolech se snídaní a podobně.
NĚJAKÉ POWER-UPY?	Turba, zbraně, skluzy na oleji, silová pole a tak dále. Takže ano.	Miny, bomby, silová pole, obří kladiva a tak dále. Takže také ano.
MULTIPLAYER?	Až pro čtyři.	Dává se tu přednost čtyřhře.
ROZDĚLENÁ OBRAZOVKA?	Není třeba, dostaneš se na konec, a je s tebou konec, baby.	To samé v bledě modrém.
A CO AUTA?	Jsou různá: od bugin přes korvety, závodní auta stylu 60. let až po ponorky.	Vyberte si náklaďáky, buginy, závoďáky, tanky, zmrzliňáky a rychločluny, jak je libo.
EXKLUZIVNĚ NA PLAYSTATION?	Oui, oui monsieur.	Ne. Můžete ji sehnat i pro PC. Čert aby je vzal.
GRAFIKA	Svěží & vzletná.	Čistá & ostrá & rychlá.
HRATELNOST	Jeden hráč: velmi uspokojující. Více hráčů: kopa legrace.	Jeden hráč: dost dobrá. Více hráčů: legrace je tolik, kolik bylo před chvílí označeno za kopu legrace.
PSM HODNOCENÍ	9/10	9/10
STOJÍ ZA KOUPI?	Bože dobrý, ano!	Dobrý bože, ano!

KDO JSOU K ČERTU TI: ACTIVISION

ROK ZALOŽENÍ: 1979
SÍDLA: Santa Monica (centrála), Kanada, Spojené království, Německo, Francie, Japonsko a Austrálie
POČET ZAMĚSTNANCŮ: 667
KLÍČOVÉ OSOBNOSTI: Robert A. Kotick (hlavní výkonný ředitel), Brian G. Kelly (prezident a hlavní koordinátor), Bob Dewar (viceprezident mezinárodní sekce)

HISTORIE: Bylo to v roce 1980, kdy se Activision téměř přes noc stali celosvětově známým pojmem. Velice populární série *Pittfal - Pittfal, Pittfal II* a *Pittfal: Lost Caverns* - pro počítače Atari dokázala, že se hry nemusejí točit jenom kolem střílejících vesmírných „včeliček“ a zapsala se nesmazatelně do vědomí všech hráčů.

Do roku 1983 se společnost etablovala jako přední tvůrce her. Následovalo vydání titulů jako *Kaboom!*, *River Raid* a *Zork*. Firma Activision rychle sklidila úrodu v podobě 150 milionů dolarů. Koncem osmdesátých let koupila Activision společnost Infocom a změnila jméno na Mediagenic a jako Mediagenic zůstala až do kompletní restrukturalizace a přesídlení roku 1992. Tou dobou společnost podepsala licencované kontrakty se Segou a Nintendem ve Spojených státech, otevřela kanceláře v Japonsku a Austrálii a zřídila kancelář v Spojeném království.

První playstationový titul od Activisionu byl *Blast Chamber* (7/10), logická hra plná náročných úkolů a zároveň sportovní hra a střílečka, to všechno spojené zvláště povedeným nastavením pro více hráčů. Po ní bohužel následovala fádní šaškárna *Power Move Pro Wrestling* (4/10).

Když ale Activision vydali *The Manhole* - nejlepší interaktivní zábavní produkt na CD-ROM roku 1989 - ocitli se před všemi konkurenty a vedení na tomto poli si udrželi i po vydání první plně interaktivní MPEG adventury, *Return To Zork* v roce 1994. Activision, opět se dožadující svého postavení vydavatele dobrých her, se na PlayStation opět vrátili s ohromujícím *MechWarriorem 2* (9/10) v produkci Crystal Dynamics. Tak se ukázalo, že retro obr se může uplatnit na moderním trhu a zvedl se optimismus uživatelů vzhledem k budoucím produktům Activision.

SOUČASNOST: Playstationová inovace klasické *Pitfall* (*Pitfall 3D: Beyond The Jungle*, PSM32 - 7/10) se líbila na mnoha úrovních. *MechWarrior 2* (PSM18 - 9/10) byl dokonce lepší než jeho PC verze. *Vigilante 8* (PSM34 - 7/10) byla obecně považována za skvělou zábavu, zvlášť v režimu pro dva hráče. Další parádní hra pro víc hráčů, *Blast Chamber* (PSM13 - 7/10), byla přehlížena, jak zjistíte, když přelistujete na tematický článek tohoto čísla nazvaný Opomenuté klenoty.

V řečišti novinek Activisionu nyní proudí velké věci. Ještě před koncem roku chtějí vydat čtyři hry: *Tenchu*, *Apocalypse* s Brucem Willisem, *Asteroids 3D* a *T'ai-Fu*. V konečné fázi se také nachází 3D bojový titul založený na groteskní bláznivé *X-Men*. Pracují také na (což je to nejzajímavější vůbec) dychtivě očekávaném *Quake II*, který pokud alespoň trochu zachová svou PC podobu, bude obrovský.

ACTIVISION.

PLAYSTATIONOVÉ PORTFOLIO



BLAST CHAMBER
Pusťte se s několika kumpány do režimu pro více hráčů a užijte si nejšílenější, nejzábavnější a totálně zkaženou puzzle-střílečku.



MECHWARRIOR 2
Obrovití kovoví behemoti se potulují futuristickou krajinou a snaží se vyrvat jeden druhému nýtky z těla.

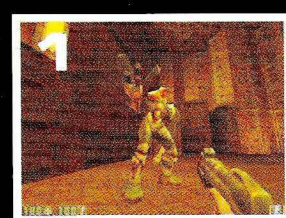


VIGILANTE 8
Četná vozítka obývaná zhulenými pološílenými řidiči projíždějí tímto vírem skřípění oceli a třaskání předních světel. Řízené střely poskytují slast, kterou mimo bordel zažijete jen stěží.



PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE
Pitfall Harry mladší se vrací, aby mařil, mátl a občas dráždil. Hra s chlápkem v bavlněných šatech a s plstěným kloboukem na palici je jako deja vu.

CO SE PRÁVĚ CHYSTÁ



QUAKE II
King Kong PC-světa právě leští svou automatickou zbraň, aby se připravil na největší masakr vašeho života. Majitelé PlayStation brzy budou pištět „frag“ a „gibfest“ stejně zasvěceně jako ti divní PCčkáři.



T'AI-FU
Lvi a tygři a medvědi, ach bože. Tuto 3D adventuru zamořily snad všechny druhy šelem. Vy jste tygr. Jste také adept v umění násilného Fuismu. Mlaťte ostatní stvoření jen tak pro radost. A chechtejte se.



APOCALYPSE
Staňte se Brucem Willisem. Pobíhejte kolem v pracovní kombinéze a s krátkými vlasy. Pak naslouchejte jednomu z Brucových šílených „vtípků“. To je chlapík, co? Ten Bruce.



TENCHU
Mix původní japonské verze a předělávek pro Evropany. Vypadly mistři ve vrhání šurikenů a přibyly jiné kousky. Díky změnám je teď hra ještě lepší.

zasvěcená mluva
lekce*7: střílečky (v 1. osobě)





Neměla by být zbraň trošku doleva nebo doprava podle toho, ve které ruce ji nesete? Takhle to vzbuzuje poněkud nemravné asociace.

Vědění je síla. A jak víte, nikdy nesmíte podceňovat sílu PlayStation. Nejlepší bude se něco dozvědět. S našimi užitečnými měsíčními poradami se můžete stát experty přes videohry snadno a rychle. V lekci pro tento měsíc je tématem střílečka v singuláru.

Střílečky v první osobě? První osoba znamená „já střílím", což je protikladem k „on střílí" pro třetí osobu?
No ano, přesně. Nechceme, aby to tady přerostlo v hodinu češtiny o základních pravidlech používání jazyka, ale střílečka v první osobě je nahlížena vašima očima, nebo ještě lépe: hrajete s postavou, jejíž výhled je zobrazen v izometrické perspektivě.

Jasně. Vím, o co jde. Jsou to všechny ty hry, kde běháte temnými chodbami a nesete před sebou nějakou zbraň, což působí mimořádně blahodárně hlavně na pány, kteří si myslí, že mají malé přirození.
Ehm...

Otvíráte dveře a sbíráte zbraně a pak obrazovka zrudne, protože vás sejmul nějaký zmutovaný nepřítel. Že je to ono?
Ano, máte rámcově pravdu.

Byl první takovouhle hrou *Quake*?
Proboha ne. *Quake* - a zejména *Quake 2* na PC - je pravděpodobně momentálně nejoblíbenějším příkladem takové hry, ale na začátku byl zejména *Doom*, který stanovil většinu pravidel žánru. Stal se vskutku stylotvorným, od té doby se používá termín „klony *Doomu*".

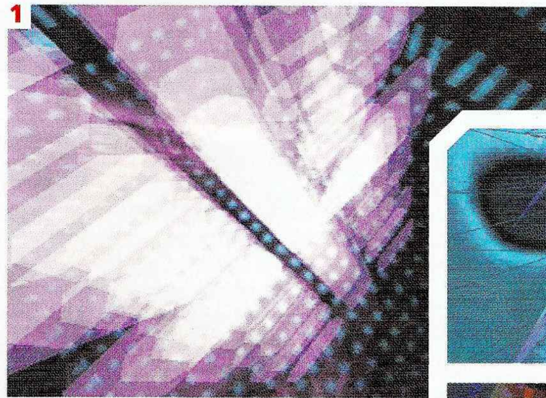
***Doom* tedy byl první střílečka v první osobě?**
Ne, ne tak docela. Na SNES existovala hra s názvem *Wolfenstein 3D*, která snad byla opravdu první komerčně úspěšnou střílečkou v první osobě. Před ní existovala spousta 3D bludišť v mnoha různých formátech. *Doom* byl ale nejnapínavějším příkladem a hrou, která z tohoto žánru udělala hlavní proud videoherní scény. *Doom* byl na PC a pak měl verze pro Mege Drive, SNES, PlayStation, N64 a dokonce i pro již zaniklý Jaguar.

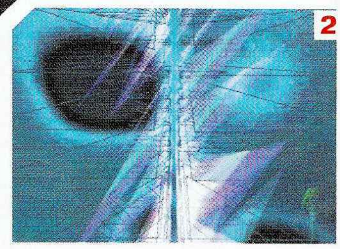
Je *Doom* pořád ještě nejlepším příkladem tohoto žánru?
Na PlayStation jsou *Doom* a *Final Doom* pravděpodobně momentálně stále nejlepší. Zvlášť *Doom*, který je teď platinový, je považován za nezpochybnitelnou hodnotu. Nicméně na PC - které je skutečným domovem tohoto žánru - nyní despoticky vládne *Quake*.

A chystá se *Quake* na PlayStation?
Určitě ano. Activision ho vydají a Hammerhead, společnost sídlící v Liverpoolu, už hru vyrábí a při jeho přepisu z PC odvádí skvělou práci. Na trhu by měl být v březnu a my máme už nyní slíbené hratelné demo.

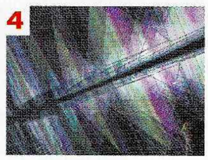
Ještě něco stojí v současnosti za zahrání?
K dostání je spousta her, jako třeba *Tenka*, *Shadow Master* a *Po'ed*, ale s výjimkou hry *Exhumed* uděláte nejlépe, když zatím zůstanete u *Doomu*.

Dokud nevyjde samotný *Quake*?
Přesně tak. Je třeba uznat, že tento klon *Doomu* od Activisionu vypadá absolutně skvěle.











[1-4] Míchejte a upravujte barvy i tvary.
[5] Naprostou pecku uděláte za několik minut.

ZA ZVUKŮ HUDBY

CODEMASTERS V RYTMU TANCE

Zde v redakci pochopitelně všichni víme, že mnozí z vás jsou nadšenci do hudby. Že jakmile víkend zaklepe na dveře, nemůžete se dočkat burácení reproduktorů, záblesků oslňujících světel a příjemných drinků, které ve vašem organismu nahradí to, co jste vypotili na parketu. A také víme, že v takovémto stavu vás dokáže každá správně naladěná šílenost dostat do „vyššího stavu vědomí."

Music je nový playstationový disk, jenž nese plný název *The Dance Music Creator*. Název sice tak trochu navozuje dojem, že se jedná o snahu manažerů v bílých košilích oslovit malé děti, avšak na druhé straně je docela přesný. S tímto programem totiž opravdu můžete dělat hudbu SAMI.

Na první pohled vypadá program velice přívětivě a jednoduše, avšak za touto tváří se skrývá velice složitý mozek, jehož závity jsou plné smyček na bicí a nejrůznějších velice zajímavých samplů. Tento mozek dokáže ze svých útrob vyluzovat všechny druhy zvuků, které slýcháte na svých oblíbených deskách. V tomto produktu najdete na 3000 různých nástrojů a vybírat můžete ze 750 riffů (basové linky, hity a melodie), které lze pouhým kliknutím padem umístit na jednu z 16 stop. Vyberete si smyčku, základní linku a melodii, každou z nich čtyřikrát zopakujete a v okamžiku máte velice dobře znějící základ. A jakmile si uspořádáte taneční rytmy (jsou zde rozdělené na tyto kategorie: house, techno, trip-hop, ambient a drum & bass), můžete vytvářet vlastní melodie a linky, které pak budete přidávat do svého mixu. A to ještě není všechno. Jakmile máte hotovou skladbu, můžete k ní stvořit i video, a to tak, že budete vybírat a uspořádávat různé hi-techové tvary, které vám přijdou do cesty. Takže, nejenom že můžete vytvářet vlastní taneční opusy, ale ještě k nim můžete dělat velice přívětivý vizuální doprovod a celou věc pak uložit na paměťovou kartu. Je to asi něco jako *Fluid* a *Baby Universe* dohromady a navíc desetkrát lepší.

Nám byla tato hra předvedena na ECTS. Odcházeli jsme nejen naprosto ohromeni, ale hned jsme si také odnesli jeden z demo snímků (Freedom), který jen tak mimochodem u nás v redakci do omrzení znovu a znovu sjíždíme. Ještě jsme vás nepřesvědčili? A co kdybychom takhle řekli, že za *Music* stojí jakýsi Tim Wright, lépe známý jako Cold Storage a autor velké části soundtracku k *Wipeoutu*?



GALERIE TÝPKŮ

ČTRTÝ DÍL SERIÁLU O OBYVATELÍCH PLANETY PLAYSTATION

NAPROSTÝ ŠÍLENEC DO SCI-FI SPORTŮ

V těch nejhlubších temnotách playstationového světa se pohybují roztodivné postavičky - do omrzení hrají kosmické sporty, svou vášeň však drží v tajnosti, nikde ji neroztrubují. Stejně tak nikomu nepůjčují své silonové kombinézy. Tito lidé se vzdali rozkoší, které skýtá pozemský sport, na svých PlayStationech se trénují ve svých představách a netrpělivě očekávají rok 2031, kdy, jak pevně věří, se fotbal již nebude jmenovat fotbal, nýbrž „hypersphere".

Jméno: Armando „mistr joypadu" Štíhlý
Barva vlasů: stříbrná
Co vlastně tento člověk dělá? V životním stylu tohoto humanoida není místa pro tenis, hokej a podobné blbosti. Míče se podle něj nemají kutálet, ale antigravitačně vznášet. Branky, nebo spíše silové zóny - to by měly být černé díry ve zdech, které při skórování budou vydávat strašlivý řev. A sportovní oděv by měl vypadat jako nahé tělo natřené kolorovanou vazelínou.

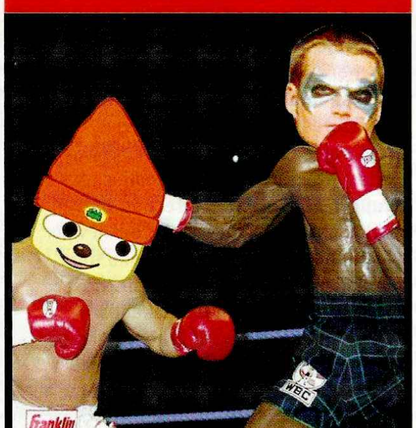
Připadá vám, že tento člověk musí být celkově fit a navíc s notnou dávkou představivosti? Možná, avšak nedostatek sci-fi sport-simulátorů na PlayStationu je příčinou, že tato jeho vášeň proniká i do všedního života. No třeba toto: nedávno donutil svého mladšího bratra a několik jeho kamarádů, aby se navlékli do pytlů, které se strkají do odpadkových košů, tyto pytle naplácal reflexní barvou a pak mezi nimi kličkoval (na dětské tříkolce), přičemž kolem sebe zuřivě mlátil polštářem naplněným železnými pilinami. Po každém zásahu hlasem robota vykřikoval: „Skóre plus 10 tachyonů!" Ti kluci začali brzy natahovat.
Z čeho taková posedlost pramení? Možná jistou roli sehrály nevalné výsledky v tělesné výchově, které se musel účastnit v rámci povinného školního vyučování. Koneckonců ve škole se mu kvůli jeho křehké tělesné schránce vždy posmívali. Například během závodu s vajíčkem na lžíci se celý polepil izolepou. Rovněž svému vybavení neřekl jinak než nukleus a hyperšpachtle. Po závodě ze sebe strhal svou průsvitnou kůži a tiše pronesl: „Počkejte, až přijde úsvit nové doby, poté všichni zhynete."
Blázen, pomyslíte si? Na co vlastně myslíte?



Illustration: Made in Space (Jon Billington)

RING VOLNÝ

DNES TU MÁME JEDNOHO VYCHYTRALÉHO PARAPPÁČKA PROTI SUPERHRDINOVI. TAK DO TOHO.



V MODRÉM ROHU...

- **Jméno:** Robin (gumový svalouš)
- **Boje:** s muži ve středním věku oděnými do dupaček
- **Boxuje za:** vyšší prodejnost figurín Mattel
- **KO:** v doprovodu neúměrně přehnaných hlášek
- **Divize:** Normální chlap v trenýrkách = superhrdina, že by?
- **Tituly:** Kopstranou. Stojí totiž na straně a chytá jeden kopanec za druhým.

V ČERVENÉM ROHU...

- **Jméno:** PaRappa „rozrapovač" The Rapper
- **Bojuje:** Přednost dává volbě rýmů, hrubost nesnáší jak špínu. Boxer není, je to básník, mluví verši, ne jak chasník.
- **Boxuje za:** svět ukecaných sobů a cibulí
- **KO:** jeho slova jsou málo účinná
- **Divize:** Papírová váha.
- **Tituly:** Druhý nejméně skutečný rapper 1997

PUSŤTE SE DO SEBE...

Redman, RZA, Method Man a Inspectah Deck sedí s pohledy upřenými na ring. PaRappa ze sebe souká rýmy a členové klanu Wu-Tang ho registrují převalujíce žvýkačky v ústech. Když tu najednou... odraz světla a do arény skáče Robin.

„Pane, musím vás zatknout a předvést. Dopustil jste se toho prohřešku, že pouliční poezii recitujete se špatnou intonací," oznamuje Robin.

Na to pejsek s čepicí: „Já jsem furt v pohodě, někdy trochu zlej, na pódiu jak ryba ve vodě, no vobčas krapet podlej. Ale jinak kápo rapovejch vodvazáků, co vyhazujou vanilku z mrazáků.

Tak Robin jde do toho. Sráží podpatky, a v tu ránu direkt. Vyhublého dvojrozměrného voříška roztrhl vejpůl. Teď jsou na řadě Da Tang. Roztaveným železem natankují ptáčkovi břicho a pak si zapálí cigáro ve tvaru trojúhelníku.

A VÍTĚZEM SE STÁVÁÁÁ...

Pravda.

PLAYSTATION A-Z

C jako **CD mechanika.** Tyhle potvůrky běhají různými rychlostmi. Audio CD mechaniky roztáčejí disk tak, že z něj čtou 150.000 bytů za sekundu. Dvourychlostní, jak vám asi dojde, běhají jednou tak rychle, tedy 300.000 za sekundu. No a jedna z nich tvoří i jádro vašeho PlayStation. Což je skvělé.

● ... jako **Cartridge.** Hry, o nichž se říká, že jsou cartridge-based, mají data uložena na hardwarovém zařízení. Herní kód obsahuje zvláštní čipy, a když cartridge vložíme do přístroje, stanou se jeho součástí, což pochopitelně zvyšuje rychlost nahrávání. A nevýhody? Především omezená kapacita (takže vše musí být velice úsporné bez nějakých FMV sekvencí) a také obrovské náklady na výrobu, které pochopitelně nese spotřebitel. CD navíc vypadá lépe a také více sexy.

● ... jako **Chip** do PlayStationu. To je předmět mnoha sporů, podívejme se tedy na něj podrobněji. Koupíte-li si PlayStation v Evropě, budou na něm fungovat pouze disky vydané pro PALovou zónu. Pokaždé, když disk do přístroje vložíte, zkontroluje speciální čip, zda má tento disk správný kód. Od pochybných individuí lze zakoupit jinačí čipy, jste-li ochotni si ještě připlatit za instalaci, které tuto kontrolu umí obcházet, takže rázem můžete hrát i neevropské hry. Jenomže ztratíte nárok na záruku a navíc vám tento čip může přístroj poškodit. Takže, nedoporučujeme.

● ...jako **Clipping.** Jedná se o programovací metodu, jak schovat z úsporných důvodů jeden předmět za jiným. Hráč by tento úkon vůbec neměl postřehnout, jenomže pokud se to programátorovi nepodaří, jsou vidět blikající polygony. Což je velmi nepohledné a dělá to špatný dojem.

Příště písmeno D.

VÝHODNÝ BALÍK PŘÍSLUŠENSTVÍ

ÚSPORNÉ ŘEŠENÍ PRO MAJITELE PLAYSTATION

Podbízivá cenová politika koncernu Sony pokračuje k radosti všech fanoušků konzoly PlayStation další zajímavou nabídkou. Jedná se o balíček příslušenství obsahující jeden digitální ovladač, jednu oficiální memory kartu a roztomilou brašničku. Sony předpokládá, že nabídka zaujme především čerstvější majitele konzoly, kteří právě zjistili, že k plnému využití potenciálu své skvělé hračky jim ještě něco schází.

Cena zmíněného a na obrázcích vyobrazeného balíčku „tři v jednom" by měla být dle doporučení Sony zhruba 1990 korun. Řekněme si něco více o tom, co je jeho obsahem. Oficiální digitální joypad je každému dobře znám. Ti, co si zakoupili PlayStation dříve než před letošním říjnem, kdy se začal k novým konzolám standardně dodávat Dual Shock Analogue Pad, by ho zákonitě měli mít doma. Je kompatibilní se všemi playstationovými hrami a jako dodatečný nákup nezbytný, pokud nechcete trávit čas hraním pouze o samotě. Oficiální memory karta je též nadmíru užitečná, pokud ji ještě nemáte, jste ochuzeni o možnost ukládat v mnohých hrách svou pozici. A pokud ji máte, budete patrně souhlasit s konstatováním, že memory karet není nikdy dost. Tato memory karta, která je součástí současné nabídky, je standardní s kapacitou 1 Mb. To znamená, že se na ní vejde patnáct samostatných zápisů. Třetí a pro mnohé patrně nejzajímavější část packu je brašna. Vejde se do ní vše potřebné, pokud se chce playstationový hráč přesunout na jiné místo (ke kamarádovi, do školy za účelem předvedení, na chalupu nebo na delší výlet do ciziny) a nemá v úmyslu přijít o svou oblíbenou zábavu.



Pokud by něco takového zamýšlel majitel PC, potřeboval by patrně objemnější kufr a v některých případech snad i dodávku. Kromě toho brašnu lze samozřejmě využít i coby schránku na učebnice nebo na pracovní výbavičku při všednodenní docházce do školy či do zaměstnání. Nejenže je velmi kvalitní, ale i skvěle vypadá. Ještě k ceně: pokud si trochu započítáte, zjistíte, že brašnu získáváte oproti oddělenému nákupu prakticky zdarma. Vy máte ale štěstí!

NOVÁ MÓDA HOSTOVÁNÍ POSTAV

CLOUD, SPYRO, CRASH A YOSHIMITSU - JAKO CELEBRITY

Představte si tuto scénu. Sedíte, díváte se na Titanic a s napětím čekáte na scénu, kdy se pan Ledovec chystá poslat bohatou zrzku a veselého chuďase do vodního hrobu, když tu najednou přiletí Luke Skywalker ve svém X-Fighteru, ledovec jednoduše rozpustí a nebezpečí katastrofy je zažehnáno. Že vám tento scénář připadá nepravděpodobný? No, v Hollywoodu je možné všechno, vždyť je to továrna na sny, ale ve světě PlayStationu se, alespoň donedávno podobné věci neděly. V současné době ovšem přichází móda hvězdného hostování známých postaviček v nových titulech.



Nejprve to byl *Ehrgeiz*, pohodová trojrozměrná bojovka, která vznikla spojenými silami firem Namco a Square. Hra vyvolává značný zájem, a to zejména proto, že se zde objevily dvě postavy z *Final Fantasy VII*, Cloud a Tifa, se kterými můžete také hrát.

Tento nastoupený trend má pokračovat s vydáním namcovského *Soul Calibur*, dlouho očekávaného pokračování *Soul Blade*. Zprávy, které se o tomto produktu v poslední době objevily, se nesoustředily ani tak na vylepšené ovládání jako na skutečnost, že se ve hře má údajně objevit Yoshimitsu, tedy postava známá z *Tekkena*. Tento vesmírný ninja se objeví až po pátém kole a tak trochu inkognito - jednak má změněné jméno (na 'Unknown Soul', tedy 'Neznámá duše') a jednak se vyznačuje novou fintou částečné neviditelnosti, jak to umí hlavně Predator. Nicméně postava se zcela zjevně pohybuje stejně jako starý známý Yoshi a stejně oslavuje i svá vítězství. A také člověka pochopitelně trkne jedna taková „bezvýznamná maličkost" - obrovský zelený fluoreskující meč!

A nejen toto, objevují se zprávy, že lidé z Naughty Dog a Insomniac, pracující pod společnou střechou Universal, učinili další krok v utužování vzájemného přátelství. V důsledku toho budou mít hráči *Crashe 3* příležitost vychutnat si přítomnost jakéhosi fialového okřídleného dráčka a na druhé straně *Spyro the Dragon* bude obsahovat něco podobného - to aby přátelským gestům bylo učiněno zadost.

EXTÁZE

RC Stunt Copter. Toť hra se sex-apealem a ambicemi na nejvyšší metu. Málokdo to čekal.

Atrakce zvaná Biohazzard Nightmare, Expoland, Osaka, Japonsko. Zombie živící se šťavnatým masíčkem. Hurááá!!! Předpotopní horská dráha, Matějská pouť v Praze, bůůůůů!

Vánoce, Vánoce přicházejí... zpívejme vesele. A také spousta nových her, mňam, mňam.

Activision koupili licenci na Space Invaders. Akorát nám připadá divné, že to bude mít tři rozměry.

Klesající cena příslušenství pro PlayStation, aneb *Circuit Breakers* pro všechny, a ne pouze pro zazobané japíky povalující se v kancelářích.

EXTÁZE

Trháky a propadáky přímo z bouřlivého světa PlayStation.

DEPKA

Ta holka s růžovými vlasy v *Bust A Groove* to dokáže pěkně rozjet. Jenom ta její hudba je strašná, disko 70. let té nejhorší úrovně.

„Zdravím redakci. Zajímalo by mě, kdy bude recenze na *Resident Evil 3* a *Gran Turismo 2*."

Suvenýry. Hromada čepic, triček a dalších těžko sehnatelných věcí potištěných logem firem a portréty jednotlivých herních postav. Někdy vkusné. Většinou však nikoli.

Jako suvenýr na hru *Xena: Warrior Princess* slouží biče s logem. Bylo by to cool, ale ty problémy při celní kontrole!

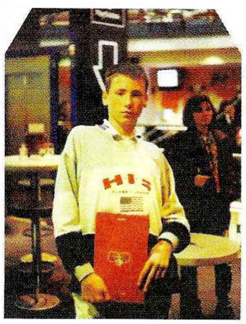
N2o jsme hráli po devíti pivech, několika panácích brandy a skotské. No, naštěstí ten gauč nebyl moc nóbl.

DEPKA

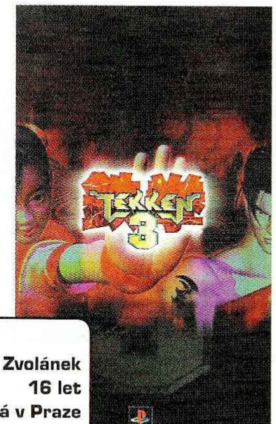
FINÁLE V BONTONLANDU

VYVRCHOLENÍ LETNÍ SOUTĚŽE V GRAN TURISMU

V pátek 30. 10. jsme zažili mimořádně pohodové odpoledne. Na místě činu jsme si dali dostaveníčko s deseti nejlepšími účastníky soutěže v *GT*, která ve spolupráci s námi probíhala v Bontonland Megastoru po celé léto (viz rubrika Top Secret v minulém čísle). Dostavilo se osm pozvaných, a tak soutěž probíhala jako jednoduchý vyřazovák podle klíče, který byl daný pořadím dosažených časů.



Společně jsme se dohodli, že soutěž bude probíhat v modu Arcade 2 Player, se základními vozy dle vlastního výběru a na trati Mountain Hill. Poté jsme si objednali kávu či jiný povzbudivý nápoj, kuřáci si zapálili a pustili jsme se do toho. Pochopitelně to bylo velmi napínavé, vždyť všichni zúčastnění prokázali své dovednosti už předtím a kvalifikovali se přes mnoho desítek konkurentů. Pokud nedošlo k nějaké fatální kolizi, pak se většinou rozhodovalo až v poslední zatáčce před cílem. Vrcholem bylo finále, kde rozdíl mezi závodníky byl pouhých pár desetin. Přesto atmosféra oné hodinky byla nádherně uvolněná. Na účastnících bylo vidět, že se především baví, vzájemně si gratulovali a probírali problematiku výběru vozu, techniky jízdy a podobně. Téměř dokonalý opak velkoshow typu Invex se šílícím davem. V rozhodujícím střetu se utkali největší favorit V. Jiřišťa (podporovaný skupinou přátel) a druhý nasazený Michal Zvolánek. Michal strhl v posledních okamžicích vítězství na svou stranu a vyhrál tak i hlavní cenu: *Tekken 3* v nestandardní limitované edici (luxusní krabice, hra, kniha, CD-ROM) a několik dalších her (například *Medievil*) a suvenýrů. Na závěr děkujeme všem zúčastněným a Bontonlandu za vstřícnost a spolupráci.



VIZITKA VÍTĚZE

Jméno:	**Michal Zvolánek**
Věk:	**16 let**
Škola:	**Gymnázium Písnická v Praze**
Oblíbený vůz v *GT*:	**Skyline**
Oblíbené hry:	***Crash Bandicoot, Tomb Raider 1&2***
Oblíbený sport:	**fotbal**
Oblíbená kultura:	**kino**

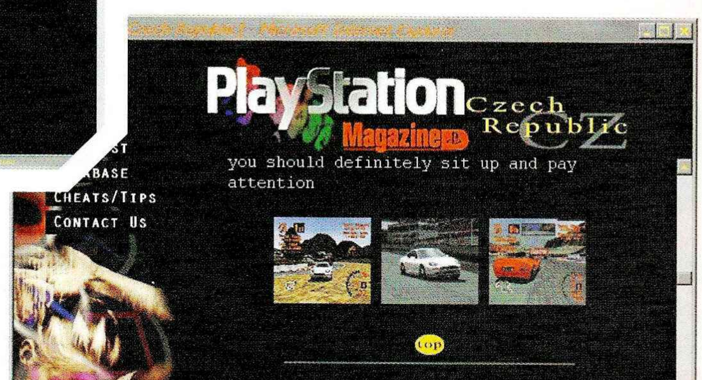
PSM NA NETU

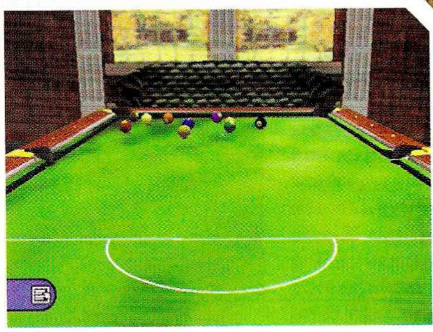
WEBOVÁ STRÁNKA NAŠEHO ČASOPISU

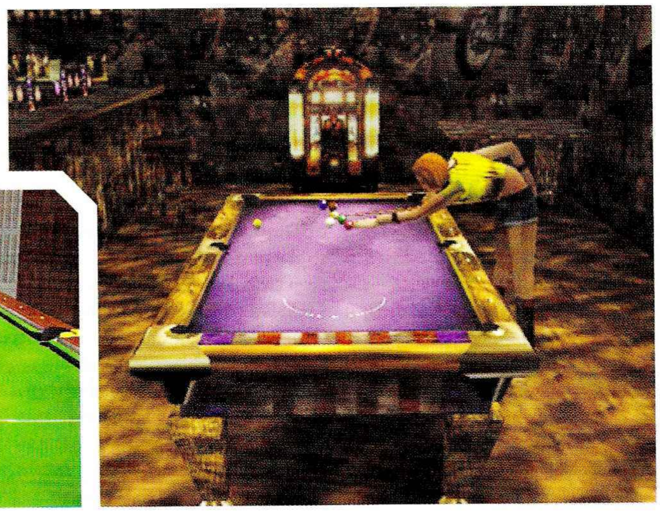
Z různých průzkumů a anket vyplývá, že majitelé PlayStationů nejsou tak horlivými internetovými surfaři jako hráči PC her. Přesto, množství dopisů, které k nám putují po webu, a všeobecný rozmach praktičtějšího užívání mezinárodní počítačové sítě znamenají jediné: nastal čas vyvěsit náš elektronický štít do komunikačního a informačního vesmíru budoucnosti. Internet přestává být i v těchto končinách doménou kyberpunkových spiklenců či mladé počítačově nadprůměrně gramotné elity, ale stává se naštěstí běžně dostupným a všeobecně atraktivním médiem.

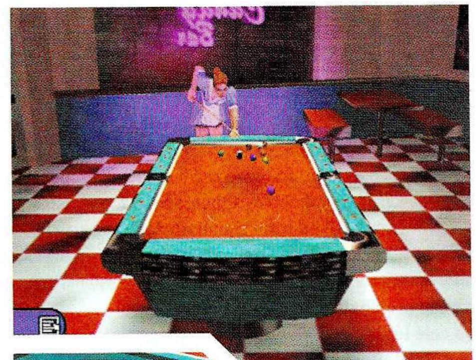


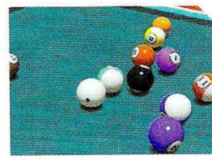
Naše stránka se nyní buduje, ale už máme celkem jasnou představu o tom, jak bude vypadat. Předně tu najdete, vždy asi s desetidenním předstihem, podrobný obsah chystaného čísla PSM. V případě nejvýznamnějších článků a recenzí tu bude i stručný popis toho, co můžete v plném znění očekávat v časopise. V rubrice „Databáze“ vám časem nabídneme abecední seznam všech her, které se v našem magazínu od prvního čísla do aktuální současnosti objevily ve formě recenze, preview, návodu, cheatů atd. V přehledné tabulce si tak budete moci rychle a velmi snadno vyhledat potřebné informace o každém titulu. Příjemnou rubrikou bude také „PlayTest“, kde budeme postupně zveřejňovat recenze na nejvýznamnější hry každého čísla v plném znění. Zaujala-li vás tato zpráva, pak vězte, že naše stránka je již (zatím v ukázkové podobě) dostupná na adrese: *www.iinet.com /users /recruit/playstation.* Těšíme se na vaši návštěvu!











Tyto obrázky z PC jakoby naznačovaly, že *Pool Shark* je na cestě stát se skutečným králem kulečníku pro PlayStation. No, uvidíme.

POOL SHARK

Nakřídujte si špičku tága.

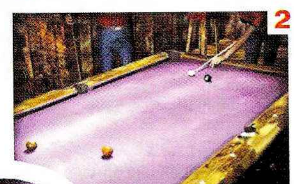
PROFIL



Mark Glossop

- **Povolání:** producent
- **Popis práce:** Plánování projektů - zajišťovat, že všechno probíhá tak, jak má, a v náležitém čase. Dohlížet na programátory, designéry. Spolupracovat na celkovém vzhledu hry a dohlížet na to, že programátoři mé záměry pochopí a provedou. Kontrolovat hratelnost hry a také její motion-capturing, scénář a engine. S hudebním oddělením se dohadovat o hudbě a zvukových efektech. Organizovat a navrhovat dema pro časopisy a veletrhy.
- **Historie na poli her:** *Buggy, Motorhead* (PlayStation), *Fatal Racing, Retribution, Space Crusade, Zool* (SNES).
- **Vliv na tuto hru:** *Virtual Pool* pro PC byl asi tím největším vlivem. Nicméně, v současnosti pro PlayStation žádná podobná hra neexistuje - takže právě proto nás napadlo, že to uděláme.
- **Oblíbená hra:** *Sensible Soccer* (amigovská verze), *Gran Turismo* - softwarový briliant.





[1] Červené plátno, repráky a hiphopová atmosféra.
[2] Bude toto vítězný šťouch?

Styl: simulátor kulečníku
Distributor: Gremlin Interactive
Výrobce: Gremlin Interactive
Datum vydání: listopad

Obézní američtí týpci s pitomými jmény narvaní do perleťových vestiček. Kouř drahých doutníků. Americká whisky teče proudem a stodolarovky jsou stočeny do objemných ruliček. Takhle asi vypadá americký kulečníkový sál v představách mnohých z nás. Tady u nás v Evropě to spíše zatím vypadá takto: protržené plátno, chybějící křída, koule a rozlité pivo. *Pool Shark* se pokouší zachytit obě polohy oblíbené hospodské zábavy.

Můžete nám hru v několika větách popsat?
Je to celé takové hodně veselé, rozjásané, uvolněné a zábavné. Hra nabízí deset trojrozměrných polygonových kulečníkových místností, 30 stolů (i neregulérního tvaru jako např. šestiúhelníky, trojúhelníky atd.), které mají rozličné povrchy, 18 animovaných postav, přičemž každá má svůj vlastní herní styl a AI. Hra má plný 3D matematicko-fyzikální engine, běhá rychlostí 25 framů za sekundu a má také velmi chytrý systém míření.

Z jakého důvodu by právě tohle měla být nejlepší kulečníková hra na PlayStation?



No, asi hlavně kvůli tomu enginu. Ten je totiž opravdu jedinečný, nakonec s matematiky a fyziky jsme nad ním strávili dva roky. Prostě vše jsme podřídili tomu, aby se koule chovaly jako ve skutečnosti. Dokonce je možné koule vystřelit i ze stolu.

Jsou zde nějaké nové pozoruhodné prvky hratelnosti, které tuto hru odlišují od ostatních?
Každý hráč má svou vlastní taktiku, a tudíž svou vlastní osobnost (agresivita atd.), v závislosti na čemž se liší i jeho herní styl. Hráči rovněž sledují, jak hrajete vy, a svůj styl se snaží podle toho uzpůsobit, aby vás porazili.

Jaká část hry je nejlepší?
Podle mne jsou velmi zajímavé trikové šťouchy, ale stejně tak asi zaujme i seznam pravidel zahrnutých do hry: anglická s osmi koulemi, americká s osmi, se třemi, s šesti koulemi, přímý kulečník, kulečník s rotací a odrazem od mantinelů, Killer, Cut throat, Speed pool a Ten pin. Celkem je zde 14 typů pravidel hry.

Proč mají dát hráči přednost právě vašemu produktu?
Protože zde jednoduše není žádná konkurence, a také proto, že naše hra je nejrychlejší, nejelegantnější a nejpochopitelnější kulečníková hra pro PlayStation.

Nebude vypadat stejně jako *Virtual Pool* (8/10). Pokud ne, tak proč?
Rozdíl je v rychlosti, hochu. Běhá o mnoho framů rychleji. A také máme různorodější prostředí, naše hra je prostě o mnoho lepší. A to mluvím pouze o kvantitativním aspektu.

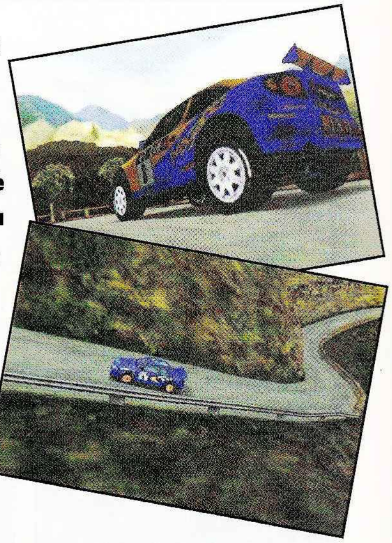
Budou ve hře motion-capturované postavy, nebo to bude nějaká animovaná ruka s tágem?
Bude to animovaná ruka, přičemž dlaň bude označovat bod, z něhož se vede úder.

Bude zde vystupovat nějaká hvězda?
Možná by mohla, možná také ne, kdo ví. To se dozvíte později.

ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA



Máme tady další sadu luxusně krásných cen v magickém počtu třinácti kusů, jsou připravené hezky na hromádce v očekávání vašich odpovědí. Stačí se držet jednoduchých pravidel naší měsíční soutěže pořádané v těsné spolupráci s brněnskou firmou Game Line, a existuje dobrá šance, že se zanedlouho budete velmi radovat ze své nové hry.



O CO SE HRAJE?

Jde opět o tři různé tituly. Jedno mají společné: všechny jsou velmi kvalitní a skvělé. Podrobné informace o nich se už objevily v našem časopise.

5x motorkářská supernovinka od Electronic Arts zvaná MOTO RACER 2

4x hra měsíce v PSM číslo 5 a jednička v oboru rallye závodů COLIN McRAE RALLY

4x bezvadná trojrozměrná plošinovka s ohodnocením 8/10 GEX 3D

OTÁZKY

S následujícími výroky můžete buď souhlasit, nebo nesouhlasit (odpověď: ano/ne).

1) Japonská verze *Dead Or Alive* má volbu nastavení míry pohybu poprsí u ženských postav.

2) Cenzura v Německu je tak tvrdá, že ve hrách nesmí být červená krev. Obvykle se používá místo krve zelená tekutina.

3) Kdysi jedna reklama v USA na PlayStation hlásala: „Jestliže stále chcete Saturna, vaše hlava je v Uranusu." (*K pochopení pointy viz recenze na hru Blasto, PSM 6*)

4) Nová sekta digitálního náboženství ve městě Memphis (USA) si zvolila postavičku PaRappy za svou modlu a virtuálního posla.

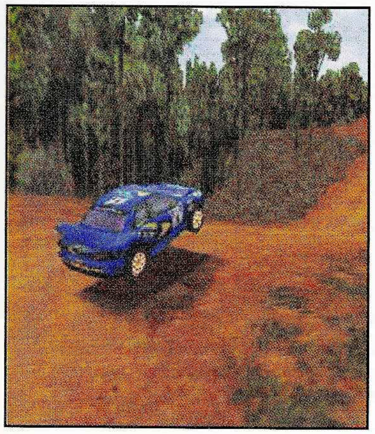
5) Sony v současnosti připravuje novou černou variantu konzole PlayStation s vysouvací CD mechanikou, kterou díky typickému designu bude možno pohodlně začlenit do hi-fi věže.

JAK VYHRÁT?

Máte-li zájem vyhrát jednu ze zmíněných her, odpovězte na korespondenčním lístku na následující otázky a pošlete nám ho do redakce. Pak už stačí být vylosován. Co se otázek tohoto čísla týče, jsou přeci jen o něco jednodušší než minule, ale stále platí, že ve Šťastné třináctce navzdory názvu této rubriky nemůže stačit pouhé štěstí, ale že je třeba ukázat, co ve vás je. Také platí, že v případě nedostatku zcela správných odpovědí na všechny otázky (tedy pokud nebude takových korespondenčních lístků alespoň 13) přichází automaticky na řadu ti, kdo odpověděli alespoň částečně správně.

UZÁVĚRKA

Uzávěrka této soutěže je 20. prosince 1998.



Adresa:

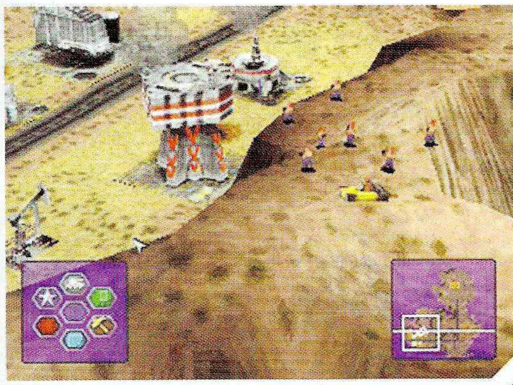
Game Line

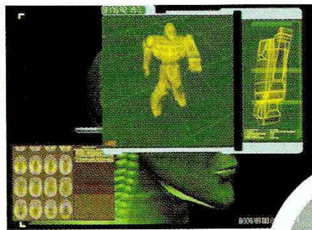
Merhautova 161

613 00 Brno

GAME Line



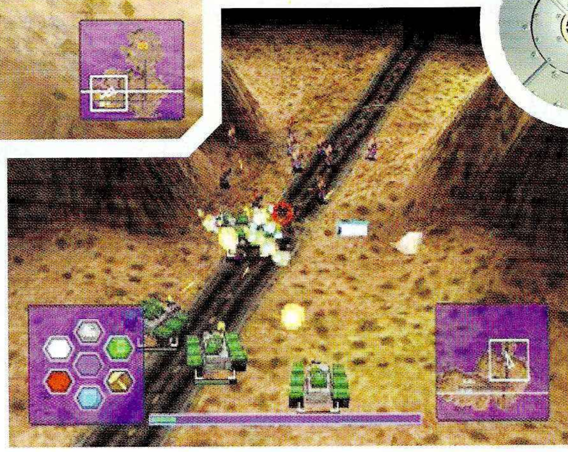






„Polygony jsou používány v celé hře, a tak může být dění nazíráno z velkého množství úhlů. Hra je tak mnohem dynamičtější a poutavější a neomezuje se jen na jediný daný pohled." Jim Bambra z Pumpkin Studios, který je zasvěcen do všech aspektů *Warzone 2100* od herních mechanismů po principy hratelnosti.







WARZONE 2100

Budoucnost je tu a je zlá.

PROFIL



Jim Bambra

- **Povolání:** projekční ředitel
- **Popis práce:** Společně s Nickem Gookem a Alexem McLeanem řídím Pumpkin Studios.
- **Historie v oblasti her:** Šéf designu v Microprose (*Fields Of Glory, Grand Prix, Special Forces, Gunship* a *X-COM*) a pracoval jsem také na hrách typu Dungeons & Dragons od TSR a hrách *Warhammer* od Games Workshop.
- **Vlivy na tuto hru:** Zavrhli jsme staré a únavné 2D izometrické zobrazování použité v *C&C* a *Warcraftu* ve prospěch nového dynamického 3D systému.
- **Oblíbené hry:** *Final Fantasy VII* vypadala skvěle a byla neuvěřitelně zábavná.

Styl: 3D akční strategie
Distributor: Eidos
Výrobce: Pumpkin Studios
Datum vydání: únor 1999

Doba: budoucnost. A nevypadá dobře. Planeta byla zpustošena nukleární zkázou, technologie byla zdecimována a všechno je to celkově svinstvo. Jak se dá zachránit svět? Tak, že si zahrajete *Warzone 2100* od Eidosu, která se brzy objeví.

Popište nám *Warzone 2100* několika slovy.
Warzone 2100 se odehrává po nukleární zkáze a točí se kolem skupiny, která se snaží obnovit ztracené technologie. Hráč prochází rozstřílenou krajinou a potkává jiné skupiny, které se snaží jejich projekt zničit. To co začne jako jednoduchá průzkumná mise, se brzy mění v boj o přežití proti technologicky vybavenějšímu nepříteli. Celé je to ilustrováno FMV sekvencemi, které prožitku ze hry přidávají na intenzitě.

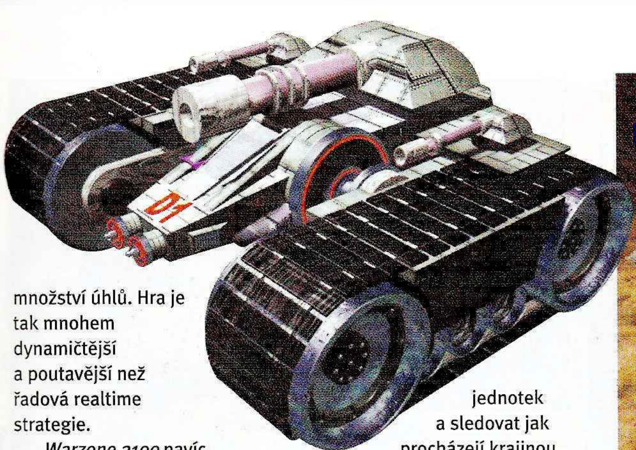
Je to tedy akční strategie. Co má tato hra navíc oproti *C&C: Red Alert*?
Warzone vám umožňuje vymýšlet a stavět svět tak, že za sebou vidíte kopce a města. Za pomoci směrových tlačítek dokonce můžete řídit skupiny vozidel. Jak se auta přesunují přes kopce a dostávají k cíli, posunuje se kamera velice filmovým stylem a vtahuje tak hráče přímo do děje.

Akční strategie dosud vyžadovaly, aby se hráči naučili dost složité a zdlouhavé příkazy dříve, než se mohli opravdu začít bavit. Ve *Warzone 2100* byl tento aspekt zredukován a propracován tak, aby byl rychlejší a jednodušší. Můžete navrhovat a vyrábět nová vozidla a dodávat je přímo do přední linie, aniž byste museli spouštět z očí hlavní děj. Všechny prvky hry vedou k rychlé akci, která se graficky zúročí v nádherných explozích a efektech. Hra se odehrává ve 3D s kompletně polygonovými vozidly a objekty. Polygony jsou používány v celé hře, a tak může být dění nazíráno z velkého





„Není nutné na začátku každé mise stavět základnu, místo toho se můžete soustředit na dosažení rozmanitějších cílů."



množství úhlů. Hra je tak mnohem dynamičtější a poutavější než řadová realtime strategie.

Warzone 2100 navíc poskytuje nepředdefinovanou strukturu, kde mise vycházejí z vaší úrovně, která se postupně přirozeně zvyšuje. Rozsáhlé průzkumné konstrukce vám dovolí objevovat nové technologie a ty zajímavé rozvíjet. Tyto technologie dále rozšiřují vaše možnosti. Čím dále dospěl váš výzkum, tím jste vybavenější na boj proti všemu, co na vás nepřátelé nachystají. Mise se odehrávají po celou dobu hry na pokračování: začínají vždy tam, kde jste posledně skončili, což znamená, že jednou zdemolovaná auta budou stále zdemolovaná a na počátku každé mise není potřeba stavět novou základnu. Místo toho se můžete soustředit na dosažení rozmanitějších cílů.

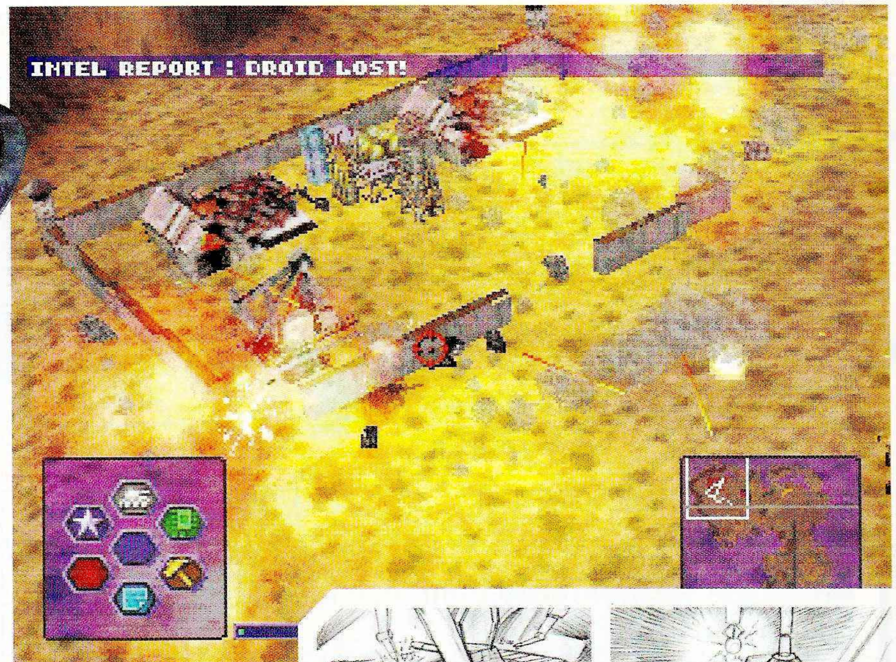
Je plně 3D? Můžete se přenést přímo do hry nebo hrát jakoby z pohledu tanku?
Ano je, úplně. Můžete se přiblížit i oddálit a měnit úhel kamery. Kameru také můžete zaměřit na skupinu bojových jednotek a sledovat jak procházejí krajinou.

Také si rychle a jednoduše můžete přepínat mezi jednotlivými jednotkami. Kamera se pak přemístí nad či za zvolenou jednotku, kterou sledujete. Není tu sice pohled jakoby z tanku, ale máte tu rozhodně mnohem širší zorný úhel než v obdobných hrách.

Je založená na misích? Kolik jich tu vlastně je?
Momentálně je ve hře 40 misí, které se odehrávají ve třech rozsáhlejších celcích.

Co je z hráčova pohledu na hře nejlepší?
Jsou to rychlé bojové akce společně s jednoduchostí základního ovládání. Boj je rozmanitý a napínavý, plný explozí, kouře a kulek přinášejících zkázu.

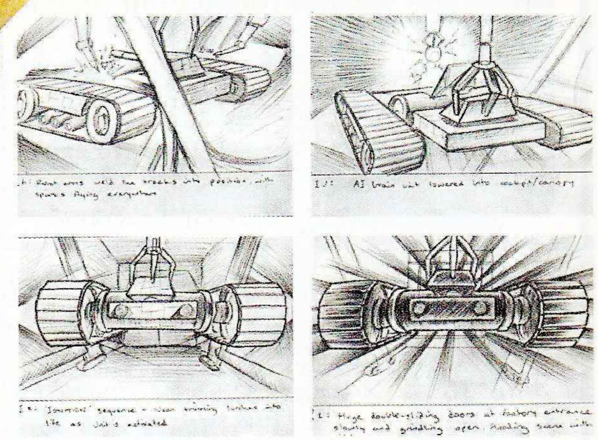
Řekněte nám něco o proměnlivosti jednotek. Vypadá to podstatně propracovaněji než výroba tanků a stavění plotů v *C&C: Red Alert*.



Tvůrčí systém dovoluje sestrojení jakékoliv typu vozidla. Závisí to na nalezení a prozkoumání artefaktů z doby před jadernou pohromou nebo jejich získání od nepřítele. S postupem průzkumu je k dispozici čím dál více možností. Zezačátku umíte vyrábět jen výzvědná auta vyzbrojená samopalem. Později můžete díky výzkumu zdokonalit zbraně nebo vytvořit s použitím nových zbraní nový design.

Na jakých hrách pracoval tým *Warzone* v minulosti?
Na všech, které vyšly u Microprose za posledních šest měsíců. A ještě na dalších včetně *Assault Rigs* (7/10), *G-Police* (9/10) a *Overboard!* (8/10) od Psygnosis.

Která složka hry vám dala nejvíc zabrat?



„Můžete vytvářet nová vozidla a rozšiřovat tak svůj arzenál. Grafický design dovoluje více než 2000 vozidel a každé z nich může být přizpůsobeno specifickému úkolu."

Prvním úkolem bylo zvládnout technologii. Pak to bylo vyvážení úrovní a gradace hry tak, aby byla podnětná a zábavná.

Skrývá se za scénami ve hře nějaké zbrusu nové technické kouzlo? Povězte nám o něm.
3D systém je svým způsobem prvním svého druhu a je opravdu vynikající. Vypočítává polygony jako žádný jiný a generuje zatím nejlépe vypadající terén.

Pumpkin Studios: Krásné místo, nebo peklo na zemi?
Je to nejlepší místo na zemi.

Prozraďte nám tajemství, které jste ještě nikomu neřekl.
Žádné takové nemám.

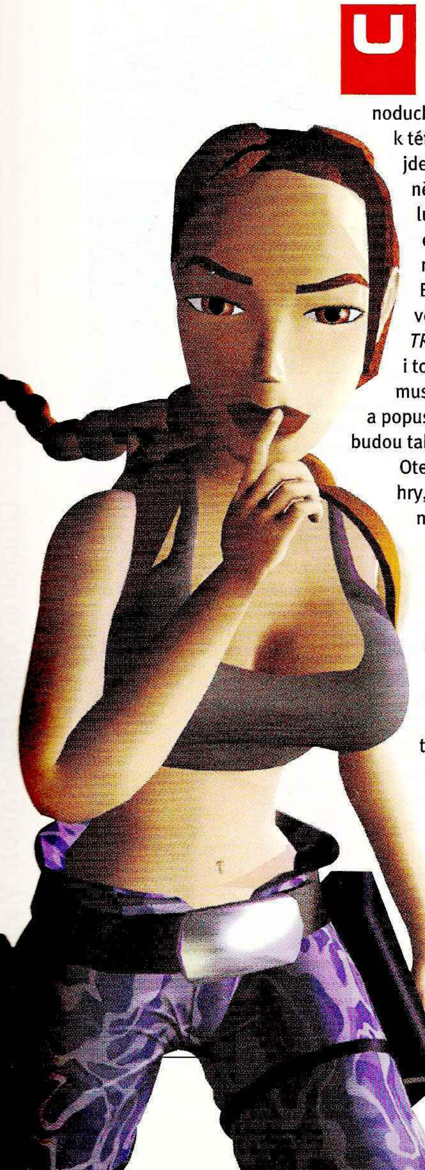




„Mise se odehrávají během celé hry na pokračování a začínají vždy tam, kde minule skončily."

TOMB RAIDER 3

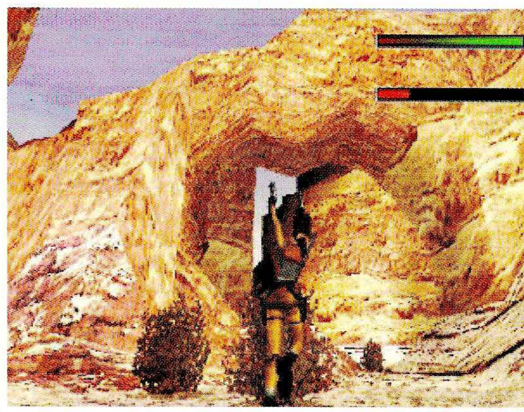
Větší a bezpochyby lepší, ale stále *Tomb Raider*, může být vždy jen dalším pokračováním téže ideje, nemám pravdu? No nemám pravdu?



Už vás nenecháme na pochybách - ano, *Tomb Raider 3* bude absolutně skvělý. Bylo by velice jednoduché a laciné postavit se k této hře cynicky, k faktu, že jde o další pokračování bez nějakých obrovských revolučních změn. Lara opět cestuje X světy, rozdělenými do X úrovní a hledá X. Běhá, skáče a dělá různé věci. Pokud se vám hnusily *TR 1* a *2*, budete nenávidět i toto. Šmíráci, kteří zatím museli přivřít při hraní oči a popustit uzdu své fantazii, budou tak muset činit i nadále.

Otestovali jsme velký kus hry, Area 51, velmi významnou oblast hry, a stačilo nám prvních 30 sekund, abychom si uvědomili, jak zatraceně dobrý třetí díl *Tomb Raidera* je. Není správné se hře vysmívat nebo ji zlehčovat, protože tato nejnovější epizoda naopak vážně aspiruje na titul dosud nejlepšího *Raidera*.

Jako obvykle je hra velká, obrovitánská. S 15 úrovněmi rozprostřenými do pěti samostatných oblastí (tři úrovně na oblast). Tentokrát budeme provádět nenapodobitelný larovský průzkum Indie,



1

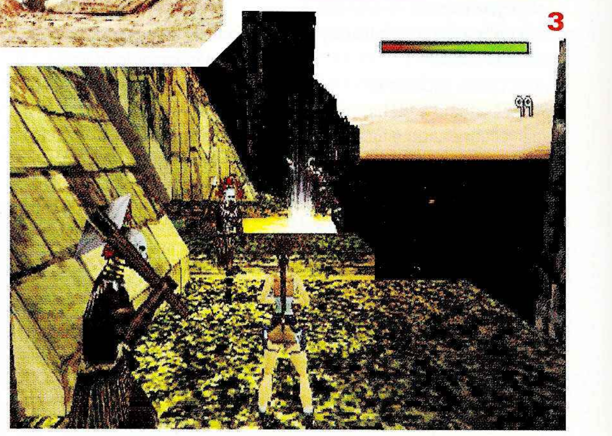
Londýna, Nevady (prostředí Area 51), ostrova v jižním Pacifiku a Antarktidy.

Podle toho, co jsme dosud viděli, je každá úroveň skvěle ztvárněná. Ta bujnost a realismus jsou možné (jak bylo řečeno už v rozhovoru s producentem hry, Troyem Hortonem, v Primal Screen minulý měsíc) díky horizontálně dvojnásobně vyššímu rozlišení obrazu. Grafika *TR3* je ostrá jako břitva, její detailnost a krása designu tak díky daleko výkonnějšímu 3D algoritmu je prostě fenomenální. A také, ačkoliv to na první pohled možná každý nepostřehne, virtuální svět se nyní skládá z nepravidelných trojúhelníkovitých mnohostěnů, a nikoli z nepřirozených kvádrů, což, a toho si po pár minutách hraní už všimne každý, dává exteriérům mnohem organičtější vzhled, o další kousek blíže reálnému světu. K tomu si přičtěte všechny nové reálnější efekty jako mlhu, paprsky světla a odrazy, a máte dosud zdaleka nejlépe vypadající hru řady *Tomb Raider*.

[1] Jedna pěkná skalní formace pro vás. Jenom pozor na supy.
[2] Zabij, nebo budeš zabit.
[3] Polynésané nejsou přehnaně pohostinní.



2



3

Značného pokroku samozřejmě dosáhla i samotná Lara, se svým zbrusu novým polygonovým modelem a s novou „vyhlazovací" technikou, která ještě více zjemnila její

■ VÝROBCE:	Core Design	■ DISTRIBUTOR:	Eidos
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ STYL:	Je to *Tomb Raider*!
■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie	■ POČET HRÁČŮ	1



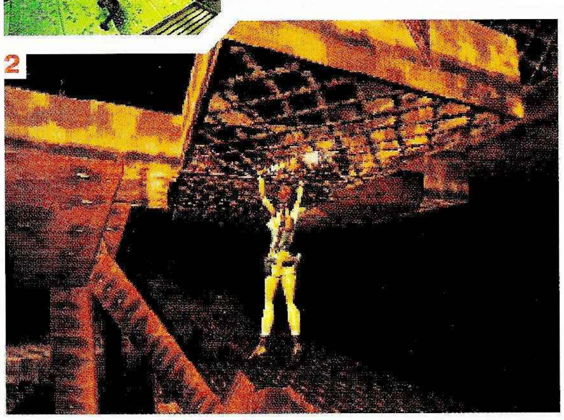


[1] Hra je plná spínačů a dveří, ale je tu i spousta nových hlavolamů. [2] Nikdy nejste daleko od nějakého světelného efektu. Některé scény díky nim vypadají téměř jako diskotéky osmdesátých let.

křivky a zakryla menší závady. Když prochází svým novým prostředím, nechává ve sněhu stopy, vlnky na vodní hladině a může vyplašit hejna ptáků, kteří vzlétnou k obloze. Lara se také zdá být, ale to je možná jen náš subjektivní dojem, „fyzicky zredukovaná“, což by ji jistě více přiblížilo módním trendům současnosti.

Hra začíná jako obvykle renderovaným intrem, které vypráví příběh o tom, jak před miliony let narazil do země obrovský asteroid. Vesmírné těleso, které zničilo část Antarktidy, způsobí odtržení části tohoto kontinentu, které obsahuje podivné minerály, jež podporují život druhů s listy, srstí a šupinami. Polynéští průzkumníci, kteří křižují Pacifikem, objeví tuto prapodivnou oázu ve sněhu a ledu a usadí se v ní. Objeví tam jádro asteroidu, které celou dobu visí nad jezerem magmatu odpuzováno svým obrovským magnetismem.





[1] Stejně jako dřív se Lara zaměří na nejbližší cíl i po jeho zničení. [2] Nová schopnost ručkovat v plné kráse.

AREA 1: INDIE

Tady najdete v džungli vědeckou základnu, kde se kvůli kamenu zbláznil jeden z výzkumníků a zabil své kolegy pomocí nově získaných telekinetických sil. Dr. Willard, tamní významný vědec, vysvětluje Laře příběh o kameni a dá jí za úkol, aby se poohlédla po ostatních třech a odevzdala mu je v Antarktidě.



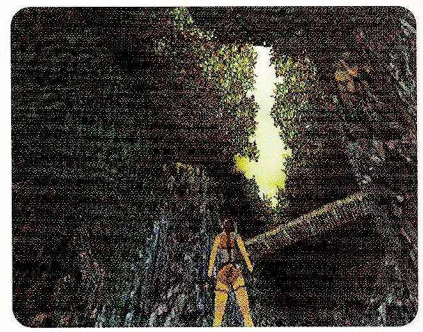
CO BUDE MÍT NA SOBĚ?
Tradiční tyrkysové tílko a šortky.

JAK TO TAM VYPADÁ?
Odehrává se to hlavně venku v horké a vlhké džungli, ale podrost je plný známek starých civilizací, jež se musí prozkoumat.

KOHO SE BUDEME BÁT?
Bengálského tygra, opic (které útočí ve skupinách a chtějí vám ukrást zásoby a zbraně), piraní (které přebývají ve jezírkách), kober (ve skalách) a supů, kteří krouží nad hlavou. A pozor i na tekoucí písek.

ČÍM SE SVEZEME?
Na motorové čtyřkolce, aby se Lara mohla rychle přesouvat v drsném terénu.





AREA 2: LONDÝN

Po procházce po střechách se Lara spustí dolů u katedrály Svatého Pavla a pak ji čekají kanály a tunely místního metra. Odtud najde přístup do mrakodrapu a do ústředí zločinecké společnosti, která vlastní druhý kámen.



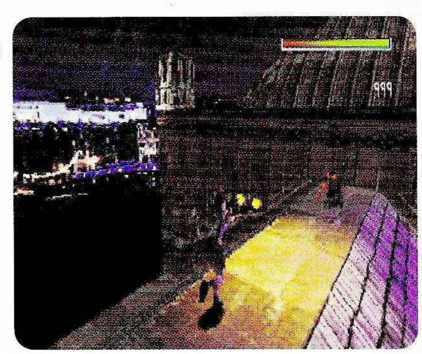
CO BUDE MÍT NA SOBĚ?
Tílko a šortky jako předtím a později neoprenovou kombinézu.

JAK TO TAM VYPADÁ?
Noc, spousta budov, po kterých je třeba vyšplhat. Podvodní sektory jsou přiměřeně temné a chmurné. Svatý Pavel sem vnáší gotickou atmosféru jako protiklad k diehardovskému pocitu z mrakodrapů.

ČEHO SE BUDEME BÁT?
Krys, netopýrů, krokodýlů, ženského bosse, stavebního dělníka, plovoucí mrtvoly, různých vojáků a strážců a několika zemřelých králů a královen z historie britské monarchie. OK, to zas ne.

ČÍM SE SVEZEME?
Osobní miniponorkou. Přesně to potřebuje Lara na rychlé přesuny systémem kanalizace.





AREA 3: NEVADA

Oblast Nevady tvoří systém údolí a kopců, na které praží slunce. Supi krouží na nebi, když si Lara razí cestu na tajnou vojenskou základnu, ze které se nevyklube nic jiného než proslulá Area 51, téměř mytologické místo údajného pádu létajícího talíře. Při útoku na pevnost se Lara střetne s dobře vyzbrojenou stráží a pozná přísně tajné nové vojenské technologie.



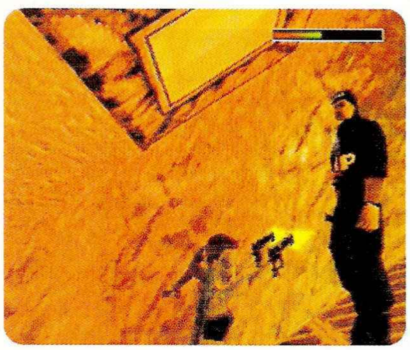
CO BUDE MÍT NA SOBĚ?
Tmavě šedé tílko s výstřihem a modré maskáčové kalhoty (mohla by z fleku do houseového klubu).

JAK TO TAM VYPADÁ?
Prosluněné venkovní scény, pak západ slunce a temný téměř sci-fi interiér základny se spoustou zbraní, strážemi s laserovými zaměřovači, které prostupují tmu červenými paprsky.

ČEHO SE BUDEME BÁT?
Spousty bezpečnostních stráží a služebních psů, týmu SWAT, různých vědců a supů.



ČÍM SE SVEZEME?
Ještě jednou čtyřkolka a možná přijde i vojenský džíp.





AREA 4: OSTROV V JIŽNÍM PACIFIKU

Nádherný pustý ostrov posetý stinnými pasekami, bujnou vegetací a spoustou křišťálově průzračných jezírek, do kterých se můžete ponořit. Začnete na pláži, pak se prodíráte hustým podrostem v nitru ostrova. Jak se džungle zhušťuje, okolí pomalu potemní, následuje obrovský vodopád a síť vodou zalitých komor je objevena.

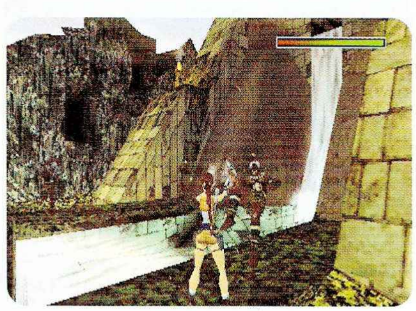
CO BUDE MÍT NA SOBĚ?
Pro velký úspěch se opakuje tílko & šortky, ovšem v redukovanější tropické podobě.

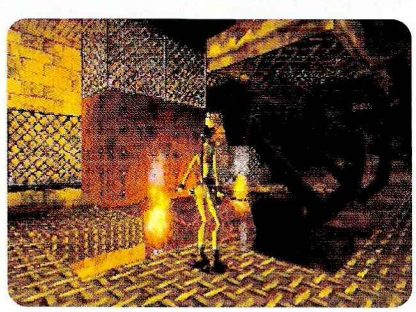
JAK TO TAM VYPADÁ?
Spousta podivných sukovitých stromů a nepravidelných skalisek, které musíte překonávat. Průzračná jezírka a případný vodopád jsou opravdu krásné a jízda na kajaku vám pěkně zdvihne krevní tlak.

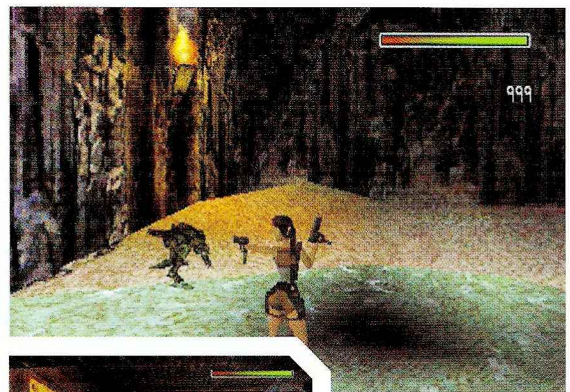


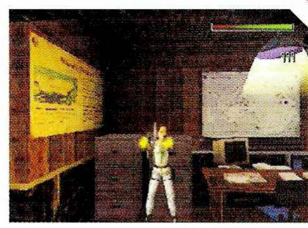
ČEHO SE BUDEME BÁT?
Nejdříve domorodců s vojáky v doprovodu. Medúzy a krokodýlové také potřebují uklidnit a na jednom místě se vynoří známí útočníci v podobě dravých raptorů a obrovského tyranosaura (obluda z *Tomb Raidera 1*). K prehistorickému páru se přidá navíc jeden pterodaktyl.

ČÍM SE SVEZEME?
Na kajaku v peřejích. Jupí!!!







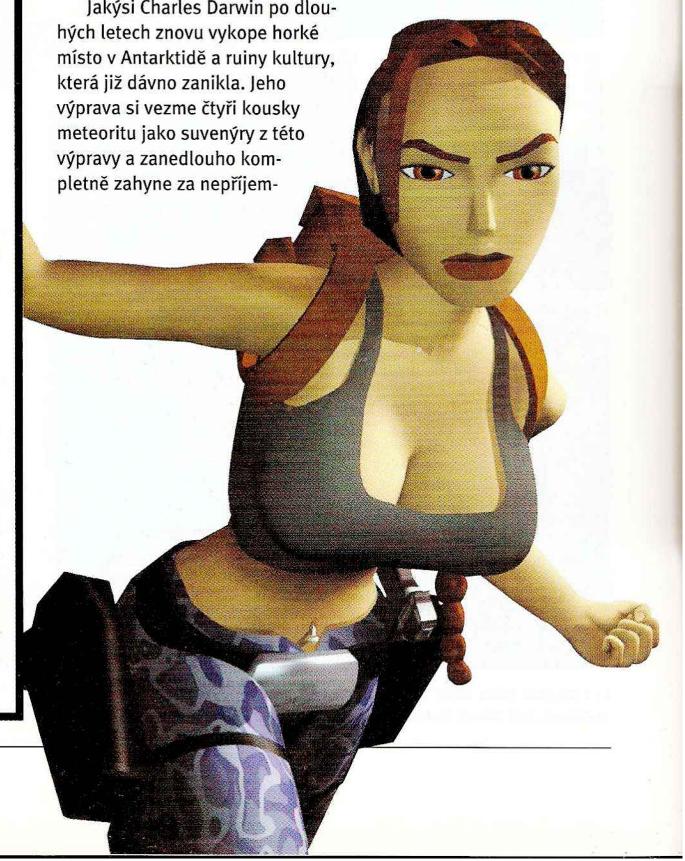




Jsou tu dvě možnosti ukládání, na krystalech nebo kdykoliv při nastavení nižší obtížnosti. Na začátku hry si můžete vybrat.

Domorodci, přirozeně krajně vystrašení, začnou tento kámen uctívat a s pomocí čtyř menších kousků ležících kolem zpracují jeho radioaktivní záření tak, že je mohou využívat. Nicméně, jak ví každé Dítě Země, radioaktivita způsobuje zhoubné onemocnění a zohyzdění. Po několika stále deformovanějších generacích domorodců tu nakonec uvíznou nešťastní námořníci, když v jejich blízkosti ostrov exploduje.

Jakýsi Charles Darwin po dlouhých letech znovu vykope horké místo v Antarktidě a ruiny kultury, která již dávno zanikla. Jeho výprava si vezme čtyři kousky meteoritu jako suvenýry z této výpravy a zanedlouho kompletně zahyne za nepříjem-



AREA 5: ANTARCTICA

Brrr. Nakonec vede cesta do zmrzlých pustin Antarktidy. Po prozkoumání základního tábora vás čeká velký opuštěný ledoborec, který musíte prozkoumat dříve, než se vydáte na cestu do smrtelně ledových krajin, kde budete hledat Scotta v jakési antarktické chatrči a také vchod do ztraceného města, kde se nachází meteorit a konec hry.

CO BUDE MÍT NA SOBĚ?
Pohodlnou péřovou bundu a světle béžové vojenské kalhoty.

JAK TO TAM VYPADÁ?
Většinou bílé. Sněhem pokryté údolí, kde se skrývá loď, je impozantní.



V okolní oslepující záři se nakonec ukáže cesta do špinavých dolů a tunelů, které vedou do starodávného polynéského města.

ČEHO SE BUDEME BÁT?
Ropných dělníků a konkurenčních vědců, sněžných vojáků vyzbrojených M-16, tří velice podivných mutantů, polárních psů a (pozor!) velryby. A nakonec i ďábelského superbosse.

ČÍM SE SVEZEME?
Na jakémsi sněžném skútru.





ných okolností při svém dalším dobrodružství.

Střih do současnosti, kde zatím další průzkumníci najdou reliéf, který se sluní v teplém žáru meteoritu. Najdou stopy Darwinovy návštěvy a deník, který popisuje sebrání magických kamenů. Z touhy po slávě a moci, které má zajistit opětovné shromáždění kamenů, po nich dobrodruzi začnou pátrat. Mezitím v Indii jedna mladá dáma si už pohrává s jedním z těch kosmických oblázků. Jméno té dámy? Lara Croft. Ale proč se vlastně ptáte?

A tak hra začíná v Indii, ale až se přebrodíte přes močál a džungli, budete si moct vybrat, kam se vydáte dál. Způsob, jak postupujete, ovlivní události v dalších částech, dochází k nepatrnému posunu zápletky a některé části jsou pak lehčí, jiné zase težší.

Je příjemné, že důraz se vrátil na prozkoumávání terénu a vzdálil se bezcílnému poskakování a střílení z legrace druhého dílu. Je tu spousta divoké přírody a mnoho otevřených oblastí, kde se můžete potulovat - nejste vlečeni tunelem akční hratelnosti. Dál je tu větší důraz na nové typy problémů a jejich řešení. Mezi zvláště vydařené patří například házení granátů do vody plné běsnících piraní, abyste mohli přeplavat na druhou stranu, a mapa, kterou musíte najít a která vám ukáže jedinou bezpečnou cestu přes bažinu. Designéři slibují, že úrovně budou dvakrát tak velké jak v *Tomb Raiderech 1* a *2* a podle našeho důkladného hraní úrovně Area 51 můžeme téměř s jistotou prohlásit, že je to pravda. Každá úroveň znamená celý den plný skvělého hraní od začátku do konce - za předpokladu, že nezakysnete.

Lara se o zaměřování většiny zbraní opět stará sama. Ale například granátomet zaměříte tak, že najdete cíl za použití tlačítka rozhlížení. Pak můžete granát vrhnout přesně tam, kam chcete. Znamená to, že můžete granát hodit přes zeď, odpálit ho za roh a zlikvidovat tak schované nepřátele stejně jako v *Quakeovi*. Granáty mají ničivý dosah, takže je možné minout cíl a přesto ho zlikvidovat, pokud se dostane do exploze.

Našlo by se se tu tolik nových prvků a šťavnatých detailů, které bychom mohli vyzradit, ale musíte si počkat do příštího měsíce, kdy vám o již dokončené hře přineseme první exkluzivní recenzi. Brzy se také dočkáte pěkného kousku nádherného hraní, které zažijete díky našemu exkluzivnímu hratelnému demu. Jaké to máte štěstí!

Daniel Griffiths

PSM NÁZOR

PLUSY

- Lara vypadá lépe než kdy jindy.
- Nové pohyby mění znatelně způsob hratelnosti.
- Úrovně jsou mnohem větší než dříve a bylo vynaloženo značné úsilí naplnit je skvělými puzzly.

MINUSY

- Jen v případě, že se vám nelíbily předešlé díly.

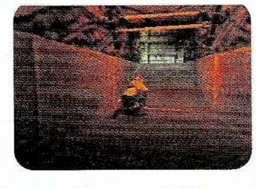
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Takže máme hru, která je větší a nacpanější různými prvky než její předchůdkyně. Nicméně jediné velmi důkladné prozkoumání jejích úrovní ukáže, je-li to opravdu dosud nejlepší *Tomb Raider*. Do příštího měsíce to určitě zjistíme.

AREA 51 PROZKOUMÁNA

Zahráli jsme si část hry Area 51. A zde vidíte, jak se rozvíjí děj. Obrázek po obrázku vám přinášíme reportáž z té části hry, kterou jsme osobně vyzkoušeli.





Všechno začíná v cele, ale Lara proklouzne strážím a odplíží se do laserem střežené větrací šachty.





Na druhé straně se dostane do základny, vyskočí ven, kde musí čelit strážím se zbraněmi s laserovým zaměřováním.





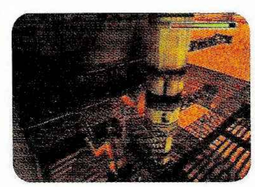
Temná šachta se zdá bezvýchodná dokud Lara nerozsvítí světlo. Ten blok před vámi vypadá trochu podezřele.





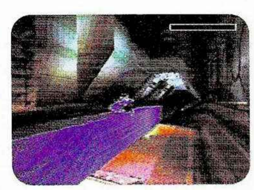
Další stráže a plížení se pod laserovou sítí. Vezměte si zbraň a pak se snažte odtud co nejrychleji vypadnout.





Další větrací šachta nabízí Laře cestu k útěku - vede k velkému skladu utajených moderních raket.





Nakonec najdete stanici jednokolejné dráhy - jo! Ale hloupě se zabijete elektrickým proudem na trati - safra.

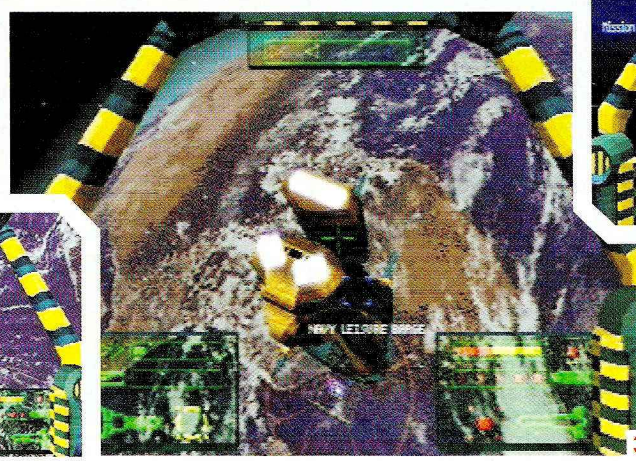


Letošní Vánoce se nejspíše ponesou ve znamení mnohých pokračování úspěšných hitů. Jak to bude s *Colony Wars 2*?

[1] První mise vás úkoluje eskortováním velké lodi. [2] Jako v předchozím dílu máte specifické náročné úkoly. [3] Zábavná stanice pro vesmírné vojáky. Nestřílejte! [4] Střílejte! Střílejte!

1





2



3



4

Úvodem by asi bylo dobré, vám alespoň trochu připomenout minulý díl, jehož kvality jsou sice neoddiskutovatelné, ovšem i přes to u nás nezaznamenal příliš velký úspěch. Že by v Čechách bylo málo neohrožených vesmírných vlků? Ať tak nebo tak, původní *Colony Wars* bylo mnohonásobně lepší než *Wing Commander* a není divu, že druhý díl bude spousta hráčů i recenzentů sledovat zrakem ostřížím.

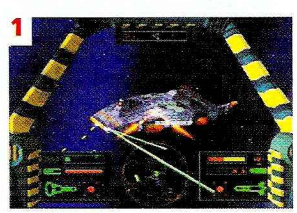
Jako každá podobná hra i tato musí mít okolo vlastní kostry nějaký ten obal, na který je možné lákat nerozhodnuté kupce. Penízky nám totiž všem vládnou a hry už se dávno nedělají kvůli hrám, ale kvůli císlíčkům v účetních knihách. Obal okolo této hry vás však nijak zvlášť nenadchne. FMV filmečky jsou sice hezké, ale na dnešní dobu tak nějak standard a jde v nich většinou stále o to samé - ohromné koráby někam letí, bojují nebo hlavní hrdina někde sedí a zoufá. Na filmečcích ale tolik nezáleží a obal hry samotné je pohádka z druhého konce. Hi-res grafika, ohromné koráby plné detailů, v pozadí pulzující černé díry či ohromné planety... Ve chvíli, kdy zničíte nějaký z korábů, nastane efektní výbuch, loď se rozlomí na několik částí a vy si můžete naplno vychutnat své vítězství.



Ovšem bez toho, aby se dobře hrálo, to asi nepůjde. A tady se věru není o co bát. Ovládání vaší lodi je vysoce intuitivní a vy ani nepostřehnete, jak se vám samo napíchne na žílu a přejde do krve. K dobrému

OVLÁDÁNÍ VAŠÍ LODI JE VYSOCE INTUITIVNÍ A VY ANI NEPOSTŘEHNETE, JAK SE VÁM SAMO NAPÍCHNE NA ŽÍLU A PŘEJDE DO KRVE.

1



2



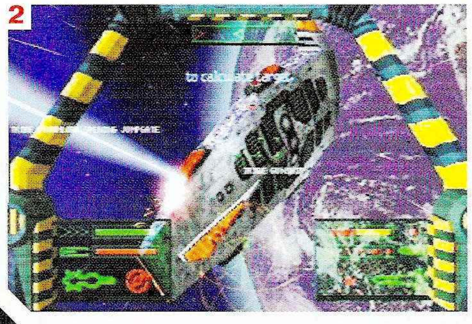
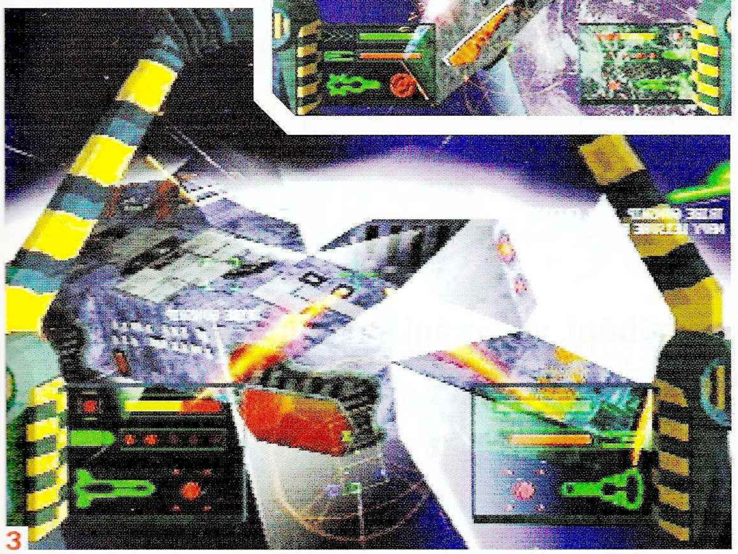
3



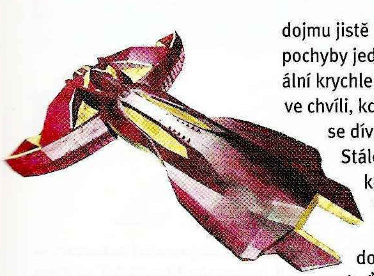
[1] Laserová show: můžete si vybírat z bohaté nabídky ničivých zbraní. [2] Textová oznámení vás informují o cílech mise. [3] *Colony Wars Vengeance* mají lahůdkové výbuchy.

■ VÝROBCE:	**Psygnosis**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Velká Británie**
■ DISTRIBUTOR:	**Psygnosis**	■ STYL:	**3D vesmírná střílečka**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**listopad**	■ POČET HRÁČŮ:	**1**

1

2


3

[1] Na obrázcích to možná tak nevypadá, ale grafika je prostě úchvatná. [2] Náruživý vesmírný pilot si přijde na své. [3] Lámání vejpůl.



dojmu jistě přispěje i dobře řešený navigační systém, bezpochyby jeden z nejlepších, co jsem kdy viděl. Pomocí virtuální krychle se bez zaváhání zorientujete v každé situaci. Až ve chvíli, kdy se přestanete soustředit na detaily a začnete se dívat okolo, zjistíte, co všechno se kolem děje. Stále jste uprostřed víru událostí, ohromné kolosy kolem vás plní své úkoly, a pokud se na ně zaměříte, přestanete plnit svou misi a začnete pozorovat jejich práci a úkoly, budete uchváceni dokonalostí a reálností okolních dějů. Přepravní loď nakládá cenné krystaly a okolo ní probíhá zuřivá bitva několika desítek stíhačů. Mezitím se všichni v éteru on-line dohadují, co se kde stalo a co má kdo udělat. Nákladní a montážní koráb zachytí satelitní stanici, zamontuje si ji do svého trupu a pak s ní uhání pryč ze soustavy. Také chování menších lodí, například stíhaček, je velice propracované. Malé stíhačky Arrow rády využívají svého takřka skokového pohybu, kdy na krátkou dobu zapnou vysoce účinnou forsáž, a pokud nejste pozorní, zmizí vám z dohledu. A nechybí ani mise na povrchu různých planet.

Ty se od normálních úkolů dost liší, ale to by se dalo říci takřka o každé misi. Co mise, to jiná střílečka, jiná taktika a jiné zvyky. Někde si vystačíte jenom s ničením nepřátel, někdy se musíte zbavit nepříjemně natlakovaných reaktorů, které hrozí zničením všeho ve svém okolí, občas potkáte i jakési koncové bosse, kteří hlídají dělení dějové linie. Mise na planetách jsou sice zajímavé, ale dost obtížné. Menším nedostatkem je grafická náročnost, která zatím není zcela optimalizovaná pro PlayStation. Vzdálenější předměty a krajina doskakují. Ale to už je hnidopišství.

Colony Wars Vengeance je už v ranném stádiu dokončení bezesporu nejlepší vesmírný simulátor na PlayStation.

Martin Kalivoda

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Perfektní grafika.
- Spousta informací pro piloty.

⊖ MINUSY

- Opět je až moc obtížná.
- Nedostatek „reálné" akce, pro některé.

❶ PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Pokud se designérům podaří vyvážit bojovou akci s různorodou a vzrušující strukturou misí, *Colony Wars Vengeance* by mohla být tou hrou, kterou chtěl být první díl. Ale od toho tu jsou pokračování, nebo ne?

■ VÝROBCE:	Canal Plus	■ ZEMĚ PŮVODU:	Francie
■ DISTRIBUTOR:	Ocean	■ STYL:	extrémní sporty
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

RUSHDOWN

Klouzání a brouzdání, potápění a uhýbání, vrávorání a pohupování. PlayStation dostává novou dávku adrenalinu.



Pozorně se dívejte. Hlavně sledujte ten most před sebou!

Rozmach tzv. adrenalinových sportů v posledních několika desetiletích měl v oblasti videoher jen velmi malou odezvu. Zdá se, že takový bungee-jumping z vrtulníku do ledovcového jezera, kdy jste umístěni v kánoi, není zrovna druhem sportu, po kterém bychom na našich PlayStationech prahli. Ostatně není divu, kdo by chtěl takovéhle šílenosti vůbec vyvádět?

Zdá se tudíž, že *Rushdown* relativně nemá na trhu se simulátory extrémních sportů, alespoň co se PlayStation týče, konkurenta (snad jedinou výjimkou je *Extreme Snowboarding*). Ve hře můžete soutěžit celkem ve třech hororových sportech: extrémní jízdě na snowboardu, v krkolomné jízdě na kajaku a v nebezpečné jízdě na horských kolech (rozhodně ne po cyklistických stezkách). V režimu pro jednoho hráče se účastníte zkoušek na čas, kdy musíte vždy dosáhnout kontrolního bodu v určitém čase a následně se vyhecovat, abyste další bod zvládli v čase rekordním. Podaří-li se vám zvítězit, čeká vás skvělé replay ve stylu *Cool Boarders 2* a také nová trať. Anebo své schopnosti můžete otestovat v porovnání s jiným hráčem, přičemž máte k dispozici celou řadu vertikálně i horizontálně rozdělených obrazovek. V podstatě tedy jde o závodní hru s grafickým fíglem. V tomto stádiu je fígl kosmetického rázu a všechny tři závody si jsou podobné jako vejce vejci. Možná se vám bude dokonce zdát, že *Rushdown* je vlastně jeden závod ve třech různých prostředích. Jsou zde určité rozdíly, zejména v ovládání, přičemž nejlépe se ovládají horská kola, kde také zažijete nejlepší pocit rychlosti. Teprve tady opravdu začíná stoupat adrenalin v krvi: musíte skákat přes bahnité břehy, otáčet se ve vzduchu a řezat zatáčky.



Jak jízdu na kajaku, tak na snowboardu doprovází fotorealistická scenérie - a možná také mají naprosto identický engine.

Tato preplayová verze je pekelně obtížná a potřebuje na několika místech doladit. Rozhodně v oblasti kolizí, kdy vás na zem dokáže poslat každý kamínek. Co se týče hratelnosti, je to spíše arkáda než simulátor, jenom by hra měla nabídnout trochu více rozmanitosti, takhle je za ty peníze příliš fádní. Avšak do té doby, než Codemasters přijdou s novou hrou o horských kolech nazvanou *No Fear*, je jisté, že *Rushdown* dokáže v krvi těch závislých potřebnou hladinu adrenalinu udržet.

Tim Tucker







Prkno, loď a kolo... V současné době dva ze třech režimů hry postrádají pocit rychlosti. Doufejme, že v konečné podobě to bude napraveno.

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Pořádná dávka playstationového adrenalinu.
- Perfektní pocit rychlosti v sekci horských kol.

⊖ MINUSY

- Malá rozmanitost, co se hratelnosti týče.
- Některé věci s ovládáním nelze dostatečně snadno pochopit.
- Je třeba se podívat na kolize.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Originální pokus o ztvárnění závodního žánru, který by mohl zaplnit velké vakuum. Hra by potřebovala více rozmanitosti, ale pokud se podaří vychytat současné mouchy, mohla by být velice zajímavá.

VÝROBCE:	Gremlin	ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
DISTRIBUTOR:	Gremlin	STYL:	fotbal
DATUM VYDÁNÍ:	listopad	POČET HRÁČŮ:	1-8

actua soccer 3

Čvachty čvachty čvacht, hromada frajerů ve vaně. Samozřejmě jedině po mužné hře zvané *Actua Soccer 3*.

Upjatý týpek se sepjatýma rukama nabízí vikářům a členkám Ženského institutu: „Ještě čaj?" Gremlin nabízejí něco jiného: „Ještě fotbal?" A to trhu, jehož střeva jsou už teď přecpána míči a trávou. Ale tohle je fotbalová ikona, kterou je třeba brát vážně. Je to opravdovská nová *Actua* a jako taková si vyžaduje pozornost.

Actua Soccer 2 si došel pro téměř bezvýhradnou cenu kritiky loni o Vánocích (9/10) a na svém tažení trhem pokračoval, dokud se nestal opravdovým pojmem mezi fotbalovými hrami. Třetí pokračování neupustilo od prvků, díky nimž je série tak silná. Plně polygonoví hráči s digitálně snímaným pohybem, kteří vypadají jako skuteční fotbalisté. A co se rychlosti týče - nemá obdoby. Ve hře se objeví více než 450 týmů. To znamená, že máte přístup k 10 000 hráčů, kteří se potulují kolem a koukají, koho by nahradili. Každý hráč byl údajně pozorován a programován podle jeho dovedností nebo jeho nedostatků. Bylo vymodelováno 50 hlav - včetně deseti speciálních hvězd - zatímco těla hráčů byla vyrobena s pomocí 200 motion-capturovaných pohybů. Old Trafford, Nou Camp, Wembley a olympijský stadion Bayernu Mninchov, to je jen hrstka ze 30 proslulých stadionů, které jsou ve hře k mání. Jejich krása je zdůrazněna důvtipným osvětlením a novou technikou stínování.

Zdokonalení uvidíte i v umělé inteligenci hráčů. Žádné bezcílné pobíhání. Mají silnější vůli být na své herní pozici, což občas vytváří rychlé hemžení, které vypadá velice reálně. *Actua Soccer 3* se také může pochlubit všemi obvyklými vymoženostmi. Kompletní škála typů her zahrnuje obvyklé poháry a ligy, přáteláky i tréninkový režim, kde si zkusíte přímé kopy, malé domů a výkopy i různé povětrnostní podmínky. A navíc bude moci soupeřit až osm hráčů. Samozřejmě, je natolik lákavá, aby každého vikáře a snad i členky ženských spolků zaujala natolik, že nechají čaj čajem a vrhnou se k multitapu.

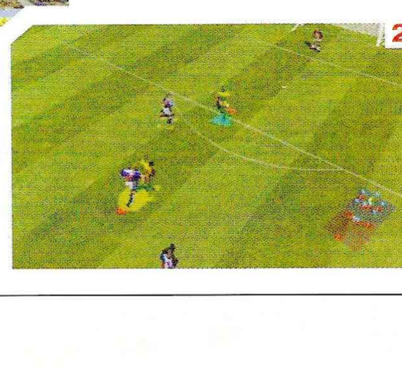
Stephen Pierce





[1] Velcí detailní muži pobíhají kolem s příjemně kulatými hlavami.
[2] Jeden ze 30 stadionů, kde si člověk může zahrát fotbal.





[1] Parádní gólová rána a... zasloužený úspěch.
[2] Fotbalista v divokém průniku.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Zdokonalené AI fotbalistů, to znamená už žádný zmatek.
- Prodloužení životnosti hry díky možnosti editovat své hráče.
- Oproti minulosti je mnohem lehčí skórovat.

MINUSY

- Potřebujeme další fotbalové simulátory?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Zdá se, že si tvůrci krásně poradili s nedostatky předchozích dílů. Hra má mnohé užitečné doplňky, aby koupě stála za to a přitom byla zachována veškerá hratelnost předcházejících her. Je to snad další „nejlepší fotbalová hra v historii"?

■ VÝROBCE:	Cryo	■ ZEMĚ PŮVODU:	Francie
■ DISTRIBUTOR:	Cryo	■ STYL:	adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ POČET HRÁČŮ:	1

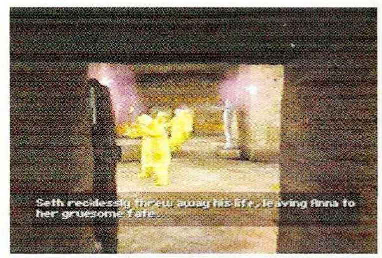
Atlantis

***Atlantis:* mytický svět pohřbený pod hladinou oceánu** i se svou barokizující architekturou a mořskými pannami.









Podivní obyvatelé, záhadné příběhy, skvělé krunýře, rozlehlé síně a muž ozbrojený kopím.



V teorii mnoho věcí vypadá dokonale. Tak například vezměte dva šašky, přimíchejte do toho trochu uhozených vtipů a triků ve stylu televizních reklam. Jako nějaký uvolněný televizní pořad po ránu to bude dobré, jako debata o politických tématech sotva. Podobně se tomu má i s Atlantidou coby konceptem počítačové hry. Atlantis - to je jeden z vůbec nejúchvatnějších mytologických příběhů, který by měl chytrým programátorům poskytnout příležitost opravdu se vyřádit, zaplnit jednotlivé úrovně své hry nádherně zdobenou antickou architekturou. Jakkoliv je to zarážející, lidé u Cryo se rozhodli veškeré tyto možnosti ignorovat a z epického příběhu udělali adventuru ve stylu point'n'click, která má mnoho společného s neuvěřitelně komerčně úspěšnou, nicméně velice primitivní hrou *Myst* (7/10). Ve hře vystupujete jako Seth a děj vnímáte z jeho perspektivy. Sethovo jednání je řízeno pomocí ikon, přičemž pohyb, komunikace a řešení puzzlů je reprezentováno rozličnými grafickými způsoby, dosažitelnými skrze tlačítko X. Atlantis i další čtyři místa jsou ztvárněna souborem statických scén, přičemž pro přesun z jedné do druhé se používá ikonka ve tvaru šípu - bohužel velice pomalu, za což může neustálé natahování z CD mechaniky. Ačkoliv ještě nebyla zveřejněna konkrétní podoba zápletky, jedno je zřejmé již dnes: ve hře jde o hádanky a puzzly v různých podobách. Svět hry obývá na 50 postaviček, přičemž každá z nich má jistý příběh nebo vlastní určitou informaci. Bohužel tyto postavy nejsou nikterak úchvatné, spíše naopak, což je ostatně v dokonalém souladu s poněkud primitivním vzhledem hry. Celkovým výsledkem je tedy rozčarování a komika nechtěného.

Prvních pět úrovní je velice rozlehlých, jednotlivé scény jsou celkem přitažlivé, nicméně dokonce i ve srovnání se letitým *Mystem* vypadá hra zastarale, a neobjeví-li se pod povrchem nějaká ohromující překvapení, asi dojde k tomu, že *Atlantis* od francouzských Cryo bude pohřbena v hlubinách stejně jako její bájná předchůdkyně.

Steve Merrett

PSM NÁZOR

PLUSY

- Dobré, pokud rádi chodíte...
- ...nebo se bavíte s lidmi.
- Hodně lokací.

MINUSY

- Časté natahování z CD = pomalý spád.
- Příšerná hudba.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Adventura point'n'click není to pravé ořechové, zejména uvážíme-li paměťovou kapacitu PlayStationu. Titul navíc vypadá hodně zastarale. Jenom upřímně doufáme, že příběh bude opravdu strhující a rozsáhlý, neboť neustálý přístup na CD a primitivní systém ovládání dělají z *Atlantis* těžko stravitelnou záležitost.

20 HER, KTERÉ BY VE VAŠÍ

20 TEMPEST X





DISTRIBUTOR: . . . . Interplay
VYDÁNO: . . . . červen 1996
STYL: . . . . . . střílečková arkáda

BYLO NAPSÁNO:
9/10 „*Tempest X* je jednou z nejrychlejších, nejtěžších, nejnapínavějších a nejvíce vzrušujících her, které jste kdy hráli, ať už měly jakoukoliv formu."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Ačkoliv se předělávky staré klasiky tvůrcům her zdají jako skvělé nápady, mají tendenci dopadnout na poněkud neúrodnou půdu graficky rozmazlených hráčů. Tito hráči mají navíc většinou pravdu. Staré hry nebývají tak vzrušující a moderní jako zbrusu nové kousky, nicméně *Tempest X* je zdravím kypící, zářivou, sexy dynamickou výjimkou. Úderná hudba, grafika hypnotizující vytřeštěné oči a jednoduchá a působivá hratelnost, která přiměje i staré cynické herní novináře plakat radostí. Pokud ji nemáte, určitě byste měli. Opravdu, opravdu byste měli.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
SNĚHOVÁ VLOČKA V PEKLE

19 WARCRAFT 2: THE DARK SAGA

DISTRIBUTOR: . Electronic Arts
VYDÁNO: . . . . srpen 1997
STYL: . . . . . realtimová strategie

BYLO NAPSÁNO:
9/10 „Mnohem detailnější než *Command & Conquer* a nabízí také poněkud více možností."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Pro strategické hry bylo typické, že měly problémy s nacházením zájmu u publika na PlayStation. *Command & Conquer* se to podařilo, zatímco *Warcraftu 2* z nějakého důvodu ne, což je škoda, protože strategie s obry a rytíři je absolutní herní bomba. Je přesvědčivá, podmanivá a dokonce místy i dost legrační. Obsahuje uspokojivější systém budování základen než *C&C*, přístupnější strukturu misí, mnohem uspokojivější příběhovou linii a ke konci je příjemně obtížná.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
FANTASTICKY DOBRÁ





18 TWISTED METAL WORLD TOUR

DISTRIBUTOR: . . . . SCEE
VYDÁNO: . . . . březen 1997
STYL: . . . . akční závody

BYLO NAPSÁNO:
9/10 „Skvělá hra, která bude ctí pro každou PlayStation. Když jednou začnete, nebude se vám chtít skončit."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Ve skutečnosti jde o to, že originální druh důmyslné bojovky s auty byl hozen do jednoho pytle se všemi ostatními hrami, ve kterých se objevila auta. Ale *Twisted Metal World Tour* není obyčejná závodní hra. Jde o neuvěřitelně dynamickou a akční jízdu ve hře, která předběhla svou dobu. Nikde jinde nic podobného nenajdete. Hratelnost se vyznačuje ohromnou hloubkou. Vybavte své auto raketami, udělátky na kouřové clony, zbraněmi a všelijakými jednoúčelovými nástroji. A pak si to rozdejte s motorkami, autobusy či buldozery v gladiátorských soubojích v prostředí osmi světových metropolí.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
VELMI NÍZKÁ.





17 VANDAL-HEARTS

DISTRIBUTOR: . . . . . Konami
VYDÁNO: . . . . květen 1997
STYL: . . . . tahová strategie

BYLO NAPSÁNO:
9/10 „Skvělá. Citlivá směs strhujícího příběhu, roztomilé animace a zničující hratelnosti."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Možná vás odradil japonský vzhled, nebo jste snad nevěřili nadšeným recenzím, nebo to možná vypadalo příliš strategicky a náročně na přemýšlení a s nedostatkem akce. Ať už to bylo z jakéhokoliv důvodu, hra *Vandal-Hearts* si nevedla tak dobře, jak měla, ačkoli to je bez diskuse jeden z nejlepších playstationových titulů vůbec. Jde o dostatečně originální, krásně realizovanou sérii parádních bitev ve stylu *UFO: Enemy Unknown*, ale mnohem lepších. Ať už se považujete za příznivce jakéhokoli herního žánru, garantujeme vám, že po deseti minutách hraní se do *Vandal-Hearts* zamilujete. Jen to zkusit.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
FANTASTICKY DOBRÁ.





SBÍRCE NEMĚLY CHYBĚT...

16 FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

DISTRIBUTOR: .... Core
VYDÁNO: ...... červenec 1996
STYL: ... akční letecký simulátor

BYLO NAPSÁNO:
8/10 „K rychlé a návykové hratelnosti přidává krajní realismus. Je to příval adrenalinu, čistý a nezprostředkovaný."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Možná si letecké simulátory stále ztotožňujete s PCčky a hodinami zírání na počítačem generovanou krajinu, kdy téměř beznadějně hledáte nějakou chatrč, abyste ji ve finále rozstříleli. Je pravda, že moderní simulátory mají tendenci ke komplikovanosti, ale *Thunderhawk 2* je jiná. Soustředila se na to, aby zároveň vypadala jako jeden z těch multimilionových leteckých simulátorů, které s oblibou ukazují v televizi, a přitom neměla daleko k přímočaré střílečce s helikoptérou. Je zatraceně dobrá díky skvělé 3D grafice a špičkové hratelnosti. Bezvadný mix simulátoru a střílečky.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
NEPŘÍLIŠ VELKÁ.





15 G-POLICE





DISTRIBUTOR: .... Psygnosis
VYDÁNO: .... říjen 1997
STYL: .... 3D střílečka

BYLO NAPSÁNO:
9/10 „Skvěle udělaná, perfektně logická videohra. Její hraní je jako krásný sen."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Nemáme tušení. *G-Police* je báječná hra, kterou jsme milovali. A ona se dosud nedočkala světové slávy. Vypadá příliš komplikovaně? Chcete snad hry, které za nic nestojí? Nedokážeme uvěřit, že by tomu tak bylo. Pravděpodobně k tomu došlo proto, že byla vydána současně s *Tomb Raiderem 2*. Aha, to by mohl být ten důvod. Ale měli jste si koupit obě a pak byste se mohli kochat současně jedním z nejrafinovanějších a nejmodernějších akčních helikoptérových simulátorů i pohledem na krásné tělo Miss Croft.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
POMĚRNĚ VYSOKÁ.

14 SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

DISTRIBUTOR: ...... Virgin
VYDÁNO: .... duben 1997
STYL: .... logický rychlík

BYLO NAPSÁNO:
9/10 „Vysoce uspokojující puzzle, který se postupem hry neustále ztěžuje."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Podle recenzenta to byla „Absolutní logická špička", a přesto jen málo lidí dalo na jeho vřelé doporučení. Pravděpodobně k tomu došlo proto, že tehdy byl k dispozici snadno dostupný, stejně dobrý, a navíc levnější *Bust A Move 2*. Jiným důvodem neúspěchu může být to, že bylo těžké si představit funkční logický rychlík postavený na postavách ze *Street Fighteru*. Fanoušci dvojrozměrných bojovek patrně puzzly v lásce nemají. A nade všechno ve hrách *Puyo-Puyo/Mean Bean Machine* zůstává stále nepřekonatelný režim pro dva hráče, který mnohým ke štěstí stačí.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
STAČÍ TROCHA SNAHY.





13 CARNAGE HEART





DISTRIBUTOR: .... Sony
VYDÁNO: .... květen 1997
STYL: .... strategie

BYLO NAPSÁNO:
8/10 „Silně návyková, do sebe vtahující a skvěle zpracovaná. Opravdu jedna z nejlepších dostupných strategických her."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Dobře, možná že nápad navrhovat, konstruovat a programovat roboty nezní příliš poutavě, ale herní zkušenost ukazuje opak. Vážně, *Carnage Heart* je poměrně výstřední hra, ve které jde o bizarní směs intenzivního strategického plánování (když navrhujete roboty, kteří vám vyhrají válku) a voyeurství (když pak sedíte a bezmocně pozorujete, jak se výsledky vašeho plánování účastní drsně vypadajících bitev). Trochu to připomíná fotbalové manažery. V důsledku se jedná o vysoce náročnou, napínavou a originální playstationovou hru. Nezbytnost pro stratégy.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
ZOUFALE MALÁ.

12 SMASH COURT TENNIS

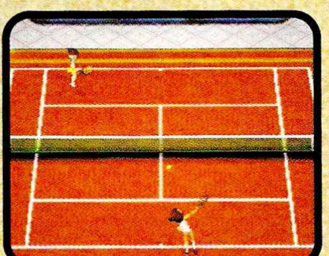
DISTRIBUTOR: .... Sony
VYDÁNO: ...... prosinec 1996
STYL: .... sportovní

BYLO NAPSÁNO:
6/10 „Na hru si postupně navyknete, ale je stále příliš pomalá na to, aby uspěla při náročnějších hodnotících kritériích."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Co takhle „Tiskaři udělali chybu a převrátili číslice hodnocení." Ne? No tak dobře. „Náš pes pravou recenzi snědl, a my jsme museli z fleku napsat novou." Jak to zní? Hm... „Toho dne byl naším hostujícím editorem Stalin, a když jsme se nedívali, přehodil všechna hodnocení?" No dobře, nejsme dostatečně stateční, abychom uznali, že tuto hru jsme přehlédli především my. Všichni zodpovědní byli přivázáni ke kůlu a zaživa upáleni. Jde o zcela jistě nejlepší dostupnou tenisovou hru s obrovským výběrem roztomilých hráčů a kurtů. Hrát ji, znamená bavit se, bavit se a bavit se, a vyžaduje to také značnou obratnost.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
POMĚRNĚ DOBRÁ.





11 RESIDENT EVIL





DISTRIBUTOR: ...... Virgin
VYDÁNO: .... září 1996
STYL: ..... hororová adventura

BYLO NAPSÁNO:
9/10 „Je to jedna z mála her, které si prostě NESMÍTE dovolit prošvihnout."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Nebyla tak úplně přehlížena, ale její zařazení na toto místo (stejně jako v případě *Tekkenu*) ospravedlňuje prostý fakt, že i když nyní byla nahrazena novým, objektivně lepším pokračováním, nemělo by vás to odradit od její koupě. Zvláště pokud jste na PlayStaionu nováčky. Je totiž stále mimořádně vtahující. Nedávno se navíc dostala do platinové nabídky her za cenu kolem tisíce korun. *Resident Evil* je jednou ze zásadních videoher, které změnily způsob, jakým se na hry pohlíželo. Je naplněná hrůzostrašnými momenty (dodnes se mnohým třesou kolena). Máme-li vyjádřit rozměr její hratelnosti co nejstručněji, pak připadá v úvahu pouze slovo OBR. Je obtížnější než *Resident Evil 2*, a jak někteří dosvědčí, i strašidelnější.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
PŘÍŠERNĚ DOBRÁ.

10 TEKKEN





DISTRIBUTOR: .... Sony
VYDÁNO: ...... listopad 1997
STYL: .... 3D bojovka

BYLO NAPSÁNO:
9/10 „Jedna z nejlepších videoher v celé historii."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Samozřejmě že nebyla. Ale pokud jste na PlayStationu noví, existuje velká pravděpodobnost, že jste se ještě nenamáhali koupit si kopii první hry *Tekken*. Okamžitě to napravte - hned se vydejte do ulic a získejte pro sebe kousek historie. Obzvláště když je k dostání v platinové řadě. Začínáte s osmi bojovníky mezi nimiž nechybí vaši staří přátelé Nina, Paul a King s leopardí maskou. Každý z nich má, jak známo, vlastní výjimečné atributy a plynule animované pohyby. Je radost ji hrát. Je to hra, kterou budete ukazovat svým vnoučatům (pokud někdy přestanete hrát na dost dlouho, abyste si je mohli pořídit). *Tekken* je stále vznešeným kouskem herního nebe, který vás nikdy neomrzí.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
JISTOTA.

9 X-COM: TERROR FROM THE DEEP

DISTRIBUTOR: ... MicroProse
VYDÁNO: ...... prosinec 1996
STYL: .... tahová strategie

BYLO NAPSÁNO:
8/10 „Klasická strategická hra, která vás bude zaměstnávat týdny a možná i měsíce."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Znáte takovou tu filosofii „Strategie? To jako na těch nudných PCčkách?", která je v tomto případě (a jeho stejně dobrého staršího bratříčka *UFO: Enemy Unknown*, 8/10) nejpravděpodobnějším viníkem hrubého přehlédnutí ze strany hráčů. Nebo to možná zavinil fakt, že jsme v recenzi zdůraznili, že nahrávání trvá dlouho, že má postarší grafiku oproti tehdejšímu standardu a je únavně pomalá? I přes to se však jednalo a jedná o nepochybnou klasiku s rozměrem hratelnosti tak dlouhým jako paže orangutana. V této druhé kapitole příběhu *X-Com* vetřelci umístili svou rezidenci do světových oceánů a mají v úmyslu ovládnout planetu, z vody. Musíte zabít nepřátele dřív, než oni zabijí vás.





ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
JE TAM VENKU.

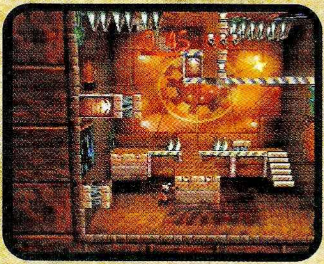
8 BLAST CHAMBER

DISTRIBUTOR: .... Activision
VYDÁNO: ...... listopad 1996
STYL: .... logická

BYLO NAPSÁNO:
7/10 „Je to tvrdý kousek, který dá v režimu pro jednoho hráče zabrat vašemu mozku a v režimu pro více hráčů vašemu joypadu."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Možná jsme byli příliš přísní při hodnocení této hry, když jsme si mysleli, že vás její obtížnost odradí. Nebo vás možná její obtížnost opravdu odradila. Ať už je to jakkoliv, tato abnormálně dobrá logická hra nikdy nezískala takové uznání, jaké si zaslouží. Fakticky je to bomba. Přijdete si na své, zejména když si tuto šílenou hru zahrajete v režimu pro více hráčů, kde svým protivníkům musíte zabránit v tom, aby uchvátili krystal dříve než vy. Její plynulý pohyb, svižné tempo a smysl pro napětí ji jednoznačně nominují do skupiny nepostradatelných her.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
PODEZŘELE NÍZKÁ.




7 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT




DISTRIBUTOR: ..... Konami
VYDÁNO: .... červen 1997
STYL: ..... plošinová adventura

BYLO NAPSÁNO:
7/10 „Je to příjemné plošinovkové skotačení a dobrá hra sama o sobě, ale představte si tu parádu, kdyby byla v 3D."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Castlevania vypadá jako stará hra. Skoro jako 16-bitová hra konzol staré generace. A tak se této 2D plošinovce nepodařilo stát se plnohodnotnou součástí kouzelného 3D světa her *Tomb Raidera* a *Wipeoutu*. Ovšem když si dáte tu práci a proderete se pod povrch, tato kombinace plošinové hry a erpégéčka vám přinese odměnu v podobě spousty a spousty hratelnosti. Vyslání do hradu hraběte Drákuly, vaším úkolem je toto místo zničit a zbavit svět zla (jak jinak). Setkáte se s démony, kostlivci, příšerami, obry, upíry, duchy a vlkodlaky. Vše se odehrává v intencích legendárního *Prince Of Persia* navíc zde máte možnost se vybavit novým materiálem a zbraněmi, učit se kouzlům a měnit se ve vlka, netopýra a mlhu. Úžasné.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
ZATRACENĚ DOBRÁ.

6 SKULL MONKEYS

DISTRIBUTOR: .... EA
VYDÁNO: .... březen 1998
STYL: .... plošinovka

BYLO NAPSÁNO:
7/10 „Pod působivým pozlátkem se skrývá promakaná, skvěle hratelná 2D plošinovka."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Známý problém - „Je to jen obyčejné 2D." - trápí mnohá umělecká díla v koši výhodné nabídky prošlého zboží. *Skull Monkeys* by také docela dobře mohla být zastaralou 2D, ale je to skvěle animované nebe hratelnosti bez jakýchkoliv chyb. *Skull Monkeys* stejně jako *Castlevania* je v podstatě 2D plošinovka, ale tam, kde *Castevania* nabízí jako prémii prvky adventury, nastupuje v případě *Skull Monkeys* perfektní grafika a skvělý smysl pro humor, díky čemuž se stává klasikou žánru. Sbírání dávek energie vám umožňuje vyslat dopředu váš vlastní klon, aby prozkoumal území, nebo vás může přenést do romantického světa sedmdesátých let. Máte před sebou více než 100 úrovní, takže hru jen tak brzy nedohrajete.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
NENÍ ŠPATNÁ.




5 STREET FIGHTER ALPHA 2

DISTRIBUTOR: ...... Virgin
VYDÁNO: ...... listopad 1996
STYL: .... bojovka

BYLO NAPSÁNO:
8/10„ Chybí jí třetí rozměr většiny dnešních dobrých bojovek, ale přesto je v její hratelnosti cosi, co vám nedá spát, obzvlášť ve Vs režimu."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Je to další nudný starý *Street Fighter*, že jo? A vy chcete zbrusu nový *Tekken* s 3D nádherou a bezvadnými efekty, nemám pravdu? Ano, je to pravda, netvařte se, že ne. Ale není tu žádný vážný důvod k přehlížení hry *Street Fighter Alpha 2*, který představuje vyvrcholení několika let precizování hratelnosti v rámci jedné z nejúspěšnějších videoherních koncesí v historii. S novým pozadím a obvyklými komby, se v této hře nejedná jen o další bezduché mlácení do tlačítek. Jediným vítězem ve hře *Street Fighter* se může stát jen ten nejšikovnější hráč. A to vždy.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
NENÍ ŠPATNÁ.




4 RAPID RELOAD

DISTRIBUTOR: .... Sony
VYDÁNO: ...... listopad 1995
STYL: .... střílečka

BYLO NAPSÁNO:
5/10 „I přes svou jednoduchost triumfuje *Rapid Reload* v míře radosti ze zabíjení špinavých vetřelců, kterou přináší."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
No, je to stará nudná dvourozměrná střílečka, že jo? Přesně toho druhu, který už byl tolikrát k vidění na starších strojích. Není pochyb, že jsme byli trochu nepřesní s hodnocením, zvlášť v dobách, kdy se toho od PlayStation tolik očekávalo. Jednou z jedovatých poznámek, kterou často slýcháme, je bědování, že na PlayStation neexistují dost slušné střílečky. No, a tohle je jedna sympaticky dobrá, plná hýřivých barev, perfektní animace obrovských skladišť zbraní a pořádných explozí. A nyní, když už nestojí plnou cenu, se můžete přesvědčit, že je to další hra, která by stála za zařazení do vaší sbírky.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
MALÁ.

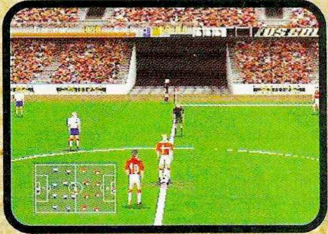




3 OLYMPIC SOCCER

DISTRIBUTOR: .... Eidos
VYDÁNO: .... červen 1996
STYL: .... fotbal





BYLO NAPSÁNO:
7/10 „Není to hra s nepřekonatelnou grafikou, ale na hratelnosti se nešetřilo."

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Olympic Soccer? To není zrovna o mistrovství světa ve fotbale? A tak není překvapením, že míra očekávání a zájmu nevyšplhala do závratných výšek. K tomu přidejte fakt, že nevypadala úplně perfektně, a tak se tato hra od samého počátku neprodávala nijak skvěle a rychle mizela ze všech žebříčků prodejnosti. Což je škoda, protože byste ji neměli soudit podle obalu. *Olympic Soccer* určitě má pod trošku sešlým designem typu sedmdesátých let co nabídnout. Výrobce se víc než na oslnivou grafiku soustředil na ovládání. Jsou tu hory vynikající hratelnosti s rychle postupující hrou, odměňované přiměřeným množstvím gólů a akcí. Hra je na fotbalový simulátor těžká, ale má dostatek arkádových prvků pro potřebné vzrušení.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
VZÁCNÁ JAKO ZLATO.

2 NBA JAM TOURNAMENT EDITION





DISTRIBUTOR: ..... Acclaim
VYDÁNO: .... konec 1995
STYL: .... basketbal

BYLO NAPSÁNO:
8/10 „Ještě nikdy nebylo takového povyku pod košem. Nadupaná basketbalová hra, kde je cílová obruč pod permanentním atakem.

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Basketbal je v současné době populární sport, ale stále ještě nedosáhl rozšířenosti fotbalu nebo golfu. Proto asi není takovým překvapením, že si tento nejlepší sportovní simulátor nevysloužil takovou pozornost, jakou jsme předpokládali, že by měl. Možná to částečně zavinila grafika - všechno je 3D a přesto vypadá překvapivě ploše. Ale nejsou tu žádné chyby, je to naprostá třída, zvlášť když připojíte multitap a hrají čtyři hráči najednou. Fakt, že můžete v několika minutách zvládnout základy hry, je sám o sobě velmi dobré znamení, a potom čím déle hrajete, je hra, díky zvládnutí rychlých kliček a skórování, stále lepší. Abychom byli styloví: Bumšakalaka!!

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
NENÍ ŠPATNÁ.

1 TEST DRIVE 4

DISTRIBUTOR: .... EA
VYDÁNO: ...... listopad 1997
STYL: .... závodní

BYLO NAPSÁNO:
7/10 "Skvěle vypadající a dost rychlá závodní hra s množstvím tras, kterou kazí jen příliš nenáročná hratelnost.„

PROČ BYLA PŘEHLÍŽENA:
Být playstationovou závodní hrou je pěkná dřina. Musí být skutečně puntičkářsky dokonalá, aby se jí podařilo proplést si mezi všemi ostatními cestu k úspěchu. Musíte porazit *F1*, *Gran Turismo*, *Destruction Derby 2*, *Wipeout*, *Colin McRae* a všechny ostatní. A to je právě zřejmě důvod, proč chuděra stařičká *Test Drive 4* zmizela beze stopy. Tahle hra nás stoprocentně nepřesvědčila kvůli poněkud nedokonalému ovládání, ale jak vám poví každý řidič klasického amerického auta, řízení je otázkou vkusu a v této lahůdce pro lovce výhodných koupí není ochuzena kvalita ničeho jiného.

ŠANCE, ŽE NA TUTO HRU NARAZÍTE VE VÝPRODEJI NEBO V BAZARU:
VYSOKÁ.





[1] Pokuty za rychlost se dávají i tady, její kontrola závisí jenom na vás. [2] Abyste se podívali dozadu, zmáčknete stejně jako dřív dolů. [3] Mrzutá ztráta detailů aut při akci. [4] Monaco, blíží se Casino. [5] Arkádový režim. [6] Šílení řidiči. [7] Pohled z auta, bez volantu. [8] Máte pěkná kola, není-liž pravda?

















Formula 1 '98

Uf. Nebo jak by to nepochybně formuloval komentátor **Murray Walker:**

„Psygnosis právě vypustili **největší bublinu herní historie.**"

Z nenadání a bez varování napodobila prestižní série *F1* stáj Williamse. Přestěhovala se z předních startovních a cílových pozic do totální prostřednosti, uvolnila místo pilnějším soupeřům a dovolila jim usadit se tam, kde Psygnosis skončili s *F1 '97* (9/10). *F1 '98* polehoučku nahodila zpátečku, sklopila sedadlo a zaparkovala do prostoru označeného „eh?". Bohužel je to tak, ani zdaleka není lepší než *'97*. A co víc, je pravděpodobně dokonce méně přitažlivá i než původní *F1*, která byla, pokud se pamatujeme, nejlépe prodávanou britskou hrou roku 1996 (9/10). Jak už bylo řečeno, uf.



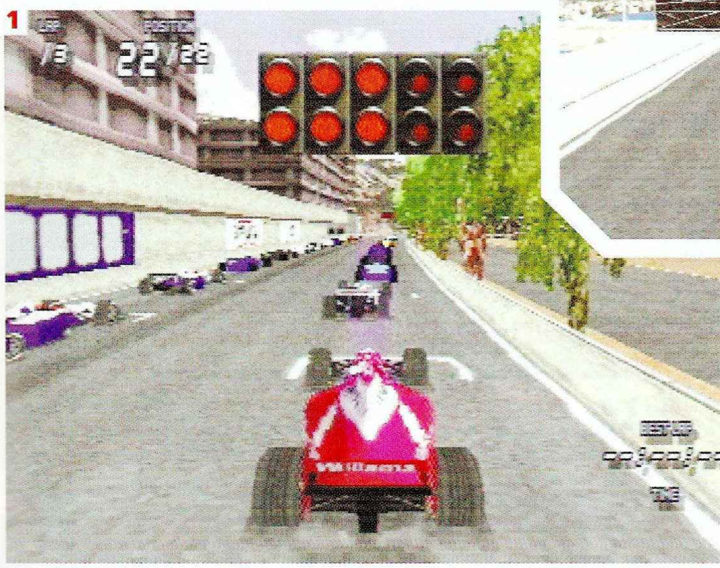
Právě jako byla *F1'97* úplně novou hrou, ne pouze vylepšenou a oprášenou *F1*, i *F1'98* byla pojata jako radikální změna. O to větší, že Bizarre Creations, tvůrce prvních dvou vydání, měli tentokrát námitky, a tak Psygnosis předali štafetu firmě Visual Sciences. Jenže ti se i přes největší úsilí prostě nedokázali předcházejícím dílům vyrovnat. Všechno převrátili vzhůru nohama, aby získali něco nového, ale proč proboha?

Co tu vlastně přesně oplakáváme? Takže graficky, **F1'98 je totální a nevítaný opak vysoké kvality a vyzrálého stylu osvědčených *F1* a *F1'97*.** Barvy jsou bledší. Zatímco v simulátorovém režimu je stále používána grafika televizního přenosu, jinde byl dřívější lay-out, který z předchozích dílů udělal tak autentický televizní zážitek, jak vidno, nahrazen průměrným herním vzhledem. Možná by to bylo i k věci, ovšem kdybychom se nepohybovali na poli závodu formule 1. Ještě méně přijatelná je evidentní ztráta detailů a kvality grafiky. Stačí porovnat startovací rošt *'97* a *'98*, a uvidíte názorný příklad toho, jak uboze tato nová auta vypadají. Nebudeme v negativním smyslu přehánět, když konstatujeme, že při pohledu z konce roštu vypadají auta z předních řad jako kdyby se chtěla uplatnit v automatové vykopáv-



NYNÍ, VE ZLATÉM VĚKU HER JAKO *GRAN TURISMO* A *TOCA*, POTŘEBUJE ŠPIČKOVÁ ZÁVODNÍ HRA LEPŠÍ OVLÁDÁNÍ, NEŽ JE TOTO.

VÝROBCE:	Visual Sciences	DISTRIBUTOR:	Psygnosis
DATUM VYDÁNÍ:	říjen	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		STYL:	závodní







JSOU TO ĎÁBLOVÉ

Mezi věci, na která jsme se nejvíce těšili, patřila vzrušující a hlučná „ďábelská posádka s digitálně snímaným pohybem". Ale ve skutečnosti jezdíte po strašidelně tiché cestě před pomalým (hrozně pomalým) vjezdem do depa, kde operují čtyři mechanikové s končetinami párkovitého tvaru. Někdy jich pár zajedete bez jakéhokoliv znatelného účinku. A to je právě moment, kdy hra má být vzrušující. Mechanikové na obou stranách se ohýbají - vždycky tak nepatrně - a než se zase postaví, ozývá se soustava žbluňkavých zvuků. Skvělá posádka. Největší pecka ale je, když před vaším autem člověk s praporkem doslova ujíždí do strany, jako by byl přichycen na kolejničkovém posuvném mechanismu opony. Příšerné.





[1] Před sebou sledujete dvě krátké startovní řady nevýrazně vykreslených aut. [2] To bylo pěkné, jedničko stáje Williams. Bitva o poslední místo zuří dál. [3] A opět můžete optimální dráhu vyznačenou pneumatikami vypnout nebo zapnout nebo ji prostě ignorovat.

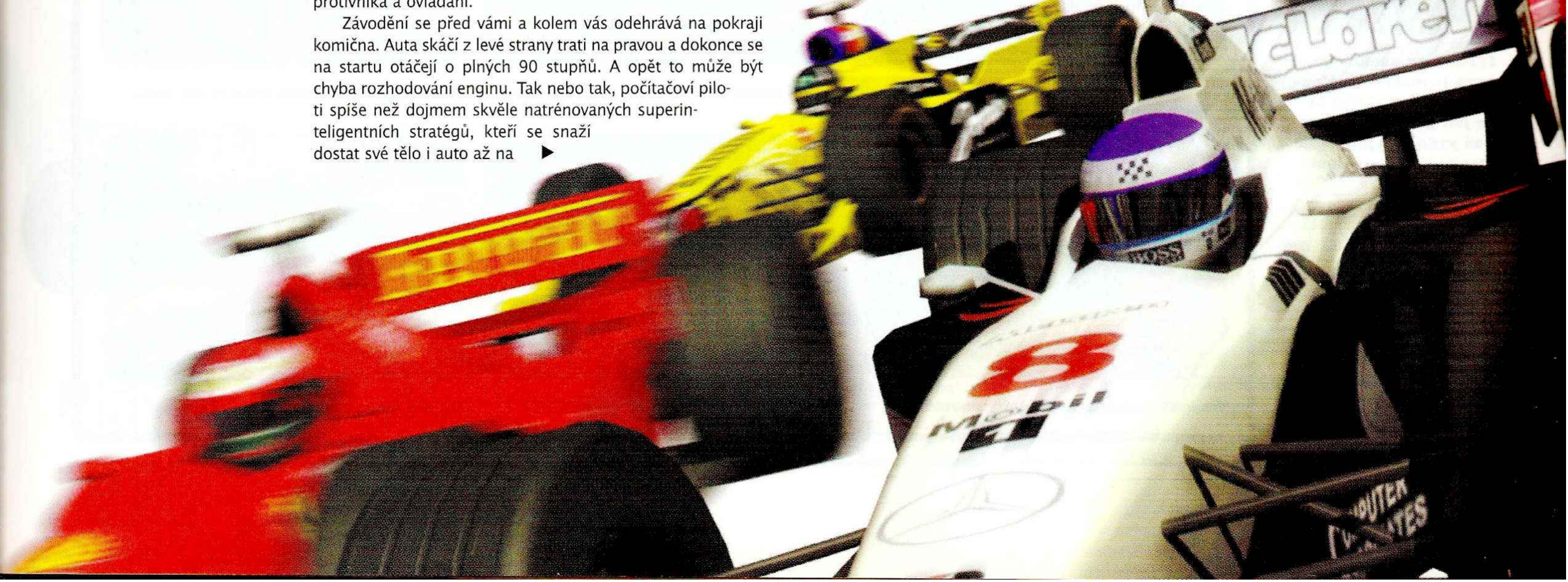
ce *Pole Position* z počátku osmdesátých let. První zatáčka přináší ještě rušivější problémy, když zjistíte, že rychlost grafiky je v špatném slova smyslu šokující.

To je jedna z celé série různých problémů. Prostředí se zdá trochu hrubější než u minulé *F1*. Někdy to vypadá, jako by si algoritmus programu nebyl tak úplně jistý, jestli má určitou část prostředí vykreslit, nebo ne. Kolize s tímto pozadím jsou pak často bizarní. Další námitka patří očividně vetché umělé inteligenci, která se v případě podobných záseků o mantinely omezuje na třesení s počítačem řízenými auty ve snaze vysvobodit je z této grafické pasti. **I kolize automobilů mají k dokonalosti daleko, vše je řešeno rychlou teleportací aut od sebe i při nejjemnějším kontaktu.** To zvyšuje narůstající dojem, že *F1 '98* má svůj vlastní svět s odlišnými fyzikálními zákony. A co nová ďábelská posádka v depech? Potřebují vaši pomoc (více podrobností o jejich neřestné existenci najdete v rámečku Jsou to ďáblové). Nedostatky bychom ale mohli ukazovat celý den. Podívejme se místo toho na dva nejhorší přestupky - umělá inteligence protivníka a ovládání.



Závodění se před vámi a kolem vás odehrává na pokraji komična. Auta skáčí z levé strany trati na pravou a dokonce se na startu otáčejí o plných 90 stupňů. A opět to může být chyba rozhodování enginu. Tak nebo tak, počítačoví piloti spíše než dojmem skvěle natrénovaných superinteligentních stratégů, kteří se snaží dostat své tělo i auto až na ▶

NENÍ TO ŽÁDNÉ PŘEHÁNĚNÍ, KDYŽ ŘÍKÁME, ŽE AUTA Z ČELNÝCH ŘAD VPŘEDU BY CELKEM DOBŘE ZAPADLA DO AUTOMATOVÉHO *POLE POSITION* Z POČÁTKU OSMDESÁTÝCH LET.





▶ hranici možností, působí jako šílení šimpanzi, kteří se pokoušejí o zoufalý útěk na svobodu.

I důvěrně známé okruhy ztratily „díky" možnostem ovládání něco ze svého těžce dobývaného kouzla. Zde váš joypad na pokrytí úkolů nutných k dokonalému ovládání vozu prostě nebude stačit, což ovšem tvořilo největší část samé podstaty hratelnosti *F1 '97*. Neznamená to, že hra je těžká - ani *F1 '97* nebyla žádná procházka růžovým sadem. Je to tak, že ovládání je nezáživné a otravné. Když se máte prudce dostat do točitého a úzkého místa, počítejte s tím, že

KDYŽ MÁTE PRUDCE ODBOČIT DO ROVNÉHO A ÚZKÉHO ÚSEKU, POČÍTEJTE S TÍM, ŽE BUDETE PO PŘÍŠTÍCH NĚKOLIK SET METRŮ LÍTAT ZE STRANY NA STRANU.

1



2

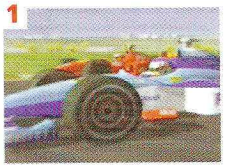


[1] Stejně jako v *F1 '97* auta mohou opustit trasu a často to, zvláště v arkádovém režimu - lepší polovině hry, také dělají. [2] Pokud mluvíme o detailech, i vašemu autu schází mnohé.

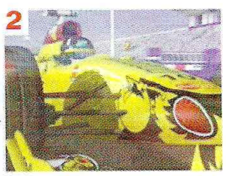
příštích několik set metrů budete kličkovat, než nakonec s velkým kraválem spočinete na bariéře a skončíte v nevyhnutelném (a absolutně nepřesvědčivém) STOP. Arkádový režim je znatelně zábavnější, ale co se skalními fanatiky *F1*, kteří chtějí hrát celou sezónu? Nyní, v zlaté epoše her jako *Gran Turismo* a *TOCA*, potřebuje špičková závodní hra daleko lepší ovládání, než je toto.

Ta lepší stránka? I přes mnohé chyby není *F1 '98* zdale-

1



2



[1] Jak se očekávalo, intro je malým uměleckým dílem. [2] Kéž by se jen grafika hry alespoň vzdáleně přiblížila standardům této části hry.

JAK JE TO MOŽNÉ

Nechce se vám věřit, že *F1 '98* vypadá znatelně hůř než *F1 '97* a stěží lépe než *F1*? Podívejte se sami a nezapomeňte, že rychlost grafiky je horší. A teď se blíže podíváme na deštivé počasí a grafiku soupeřících aut.

Formula 1



První pokus není špatný - pěkný odstřik.

Formula 1 '97



Skvělá atmosféra s televizní grafikou.

Formula 1 '98



Pěkné mraky v dálce, ostatní nic moc.



Nic lepšího jsme do té doby neviděli.



Ještě lepší - podívejte se na detaily.



Ale ale ale ale...

Formula 1 '98

1



2



3



4



5



[1] Tohle by vypadalo dobře, kdyby to všechno patřilo do roku 1996. Ale nepatří. [2] A tady máme pár efektů. [3] Podívejme. Odlesk od kapoty. No teda. [4] Déšť schová některé hříchy grafiky. [5] Přese všechno perspektiva je dobrá.

ka nejhorší závodní hrou, kterou si můžete koupit, a je jednou ze dvou dostupných her, které se pyšní rozdělenou obrazovkou a současně možností použití linku (tou druhou je *Total Drivin'*). To znamená, že se dvěma kopiemi této hry, dvěma PlayStationy a dvěma televizemi můžete proti sobě bojovat ve čtyřech, což je dost dobrá zábava. Také byste měli vědět, že slibně vypadající *TOCA 2* bude tuto vlastnost mít také a i *Total Drivin'* umožňuje hru ve čtyřech na dvou televizích. Zmiňme se, že režimy s rozdělenou obrazovkou si vedou celkem dobře, ale ne o mnoho lépe než *Newmann Haas Racing* přímo od Psygnosis, založené na algoritmech úplně první *F1*.

Také bychom neměli zapomenout na bohatost balíčku *F1*. Dostanete 16 tratí, všechna ta auta, skutečný poslední rozpis a nepřeberné množství taktických voleb.

Letos to ovšem prostě nestačí. Značka špičkového jména, jako je *Formula 1*, si zaslouží mnohem bouřlivější a krásnější hru, a ne pouze přijatelný titul jako tento. Kvůli všem svým mouchám (přečtěte si rámeček



PROKLETÍ?

Je překvapující a podivné, že i přes velký úspěch působí každá jednotlivá hra *F1* firmě Psygnosis vážné migrény. Například *F1* se dostalo nadšeného přijetí u mnohých z nás a rychle následovala i obrovská prodejnost. Asi tak na měsíc. Velice rychle totiž vyšlo najevo, že počítačem řízení soupeři dostali o několik pokynů v oblasti umělé inteligence méně. Na delších tratích váš týmový kolega často pociťoval potřebu zajet do depa při každém kole a packal vám konstruktérský šampionát. Přesto se našla cesta jak většinu problémů obejít a hra byla brzy rehabilitována.

***F1 '97* byla prakticky bezchybným výrobkem, pečlivě testovaným a sebevědomě vypuštěným mezi nedočkavou veřejnost. A opět byla důsledkem obrovská prodejnost, ale jen na chvíli. Někdo z FIA se všimnul faktu, že ne všechno bylo legální, a to vyžadovalo úplné stažení z prodeje. Spor byl rychle vyřešen, a stejně jako její předchůdkyně se tak *F1 '97* vydala vstříc velkému a zaslouženému úspěchu.**

Nakonec se tedy Bizzare Creations neujali této poslední hry? Bylo to prokletí? Jen čas ukáže jaké bizarní problémy mohou postihnout *F1 '99*.





ZNAČKA ŠPIČKOVÉHO JMÉNA, JAKO JE *FORMULA 1*, SI ZASLOUŽÍ BOUŘLIVĚJŠÍ PRŮBĚH HRY...

Prokletí?) je původní *F1* k dostání za platinovou cenu. Za stejné peníze si můžete pořídit *Porsche Challenge* a *TOCA*. Za méně než polovinu toho, co dáte za *F1 '98*, dostanete dokonce nesrovnatelnou *Wipeout 2097*. Přemýšlejte o tom.

Will Groves

1



2



[1] Známý tunel v Monacu. [2] Hezké - ale ne dost hezké.

Alternativy...

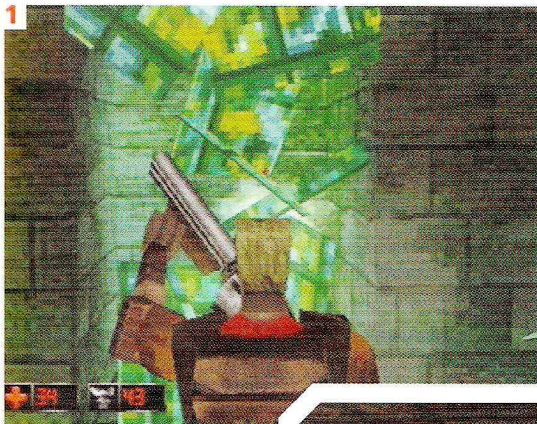
F1 '97	9/10
Formula 1	9/10
Newman Haas Racing	8/10
Porsche Challenge	8/10
F1 '98	7/10

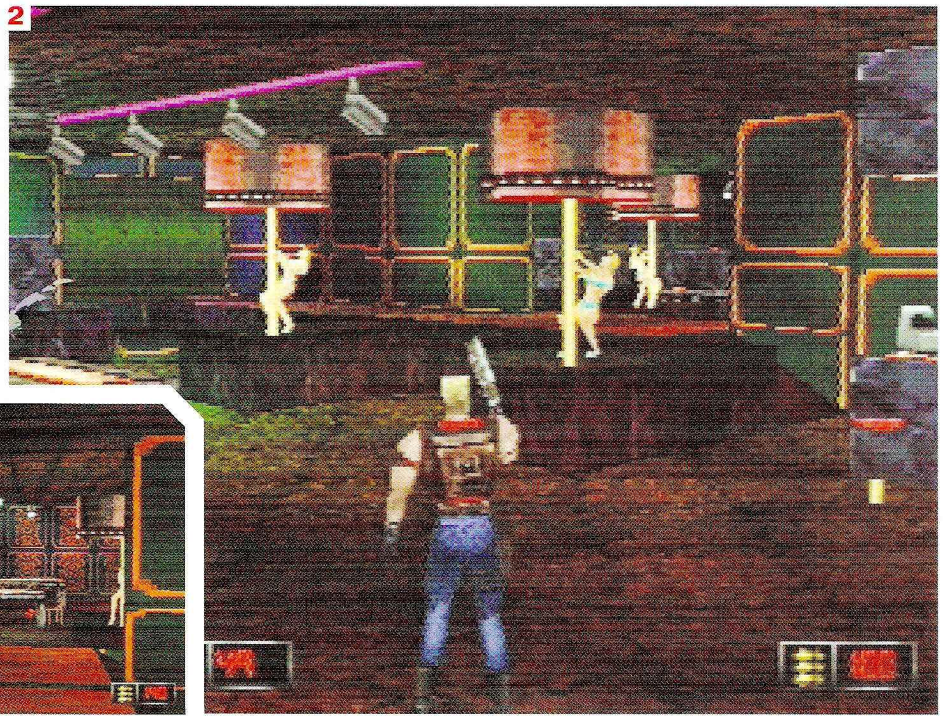
VERDIKT

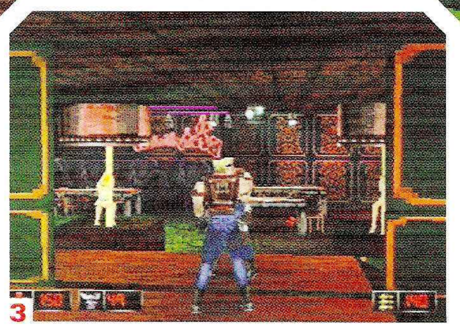
GRAFIKA:	**Bohužel ji zastiňují obě její starší sestry. 6**
HRATELNOST:	**Pokažená těžkým nejistým ovládáním. 6**
ŽIVOTNOST:	**V této hře můžete projet celým šampionátem. 8**

Je naší smutnou povinností vás informovat, že *F1 '98* nejenže není lepší než *F1 '97*, ale není ani lepší než původní *F1*. Obrovské, působivé, ale za koupi nestojí.

7 Z DESETI







**[1] Vandalismus je krásný.
[2-3] Strippajzl Bootylicious, kde celá řežba začíná, je Dukeův oblíbený podnik, a proto nese velice nelibě, když tam vlítnou prasata.**

Duke Nukem: Time To Kill

Všechny problémy řeší brokovnicí - kromě těch, které řeší rotačním kulometem. Duke is back.

Na tomto světě jsou osobnosti, jejichž proslulost je tak velká, že stačí jen nanosekundový mžik jejich směrem, aby je člověk správně identifikoval a zařadil do odpovídajícího paměťového registru. Stačí letmý pohled na týpka, který cpe před školkou malým dětem do rukou něco bílého a úzkého (zdálky to vypadá jako čokoládová tyčinka), a hned je jasné, že je to Michael Jackson, stačí se jen mrknout na seschlý žmolek mozkomíšní hmoty přilepený na palubní desce limuzíny, a okamžitě poznáte charakteristické rysy princezny Diany. Stejně rychle vám to sepne v okamžiku, když narazíte na vystříhaného blond maníka v černých brýlích a červeném nátělníku, ten typ, co si libuje v co nejtvrdším alkoholu, v co nejlevnějších striptérkách a ve zbraních co největšího kalibru: Ano, Duke je opět mezi námi.

Sláva hry *Duke Nukem* započala na začátku devadesátých let, v oné požehnané době, kdy stačily hře pouhé dva rozměry, aby byla king v supermoderním rouše. Na první dvě pokračování navázal v devadesátém šestém *Duke Nukem 3D*, doomovka, která sice nenabídla žádný extra originální nápad ani žádnou extra převratnou grafiku, ale zato se zapsala do srdcí, střev, slezin a jater hráčské veřejnosti svou neodolatelnou brutalitou, suchými hláškami a vůbec všeobecně cool přístupem ve stylu „zabíjet je sranda a masakrovat ještě větší". Dukova nejnovější akce, *Duke Nukem: Time To Kill* se tohoto osvědčeného receptu drží pevněji než Oldřich Kaiser, když hraje klíště (s jednou výjimkou, o které se









Historie *Duke Nukem*: [1] Originál *Duke Nukem* z roku 1991. [2] *Duke Nukem* číslo dvě, aneb dvojrozměrná zábava pokračuje. [3] *Duke Nukem* poprvé v 3D provedení, klasika humoru v doomovkách z roku 1996.

UP TO 2 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE | DOLBY SURROUND | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	N-Space	■ DISTRIBUTOR:	GT
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	není známo
		■ STYL:	3D akční

1



[1] Známá hra „ukaž, jak dlouho zadržíš dech". [2] Poezie slunečních paprsků. [3] Poezie nových zbraní v tajné místnosti. [4] Nahoře určitě nečeká žádný nepřítel. [5] Starý dobrý jetpack. [6] Nedělní grilování. [7-11] Pár dukeovských kulis, ve kterých se dobře zabíjejí prasata.

2





6

3



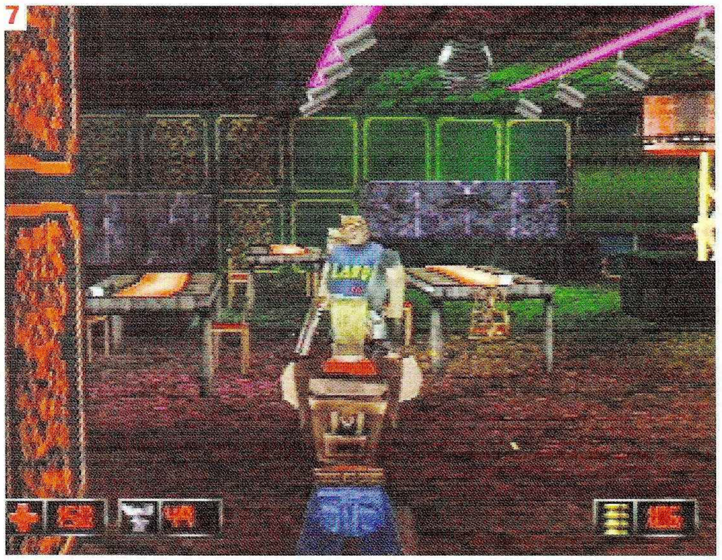
4



5



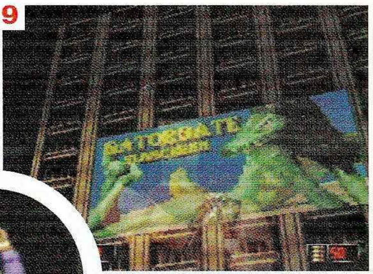
7



8



9



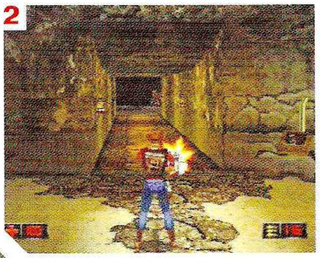
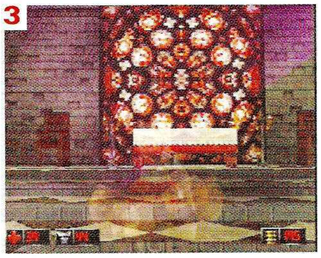
10

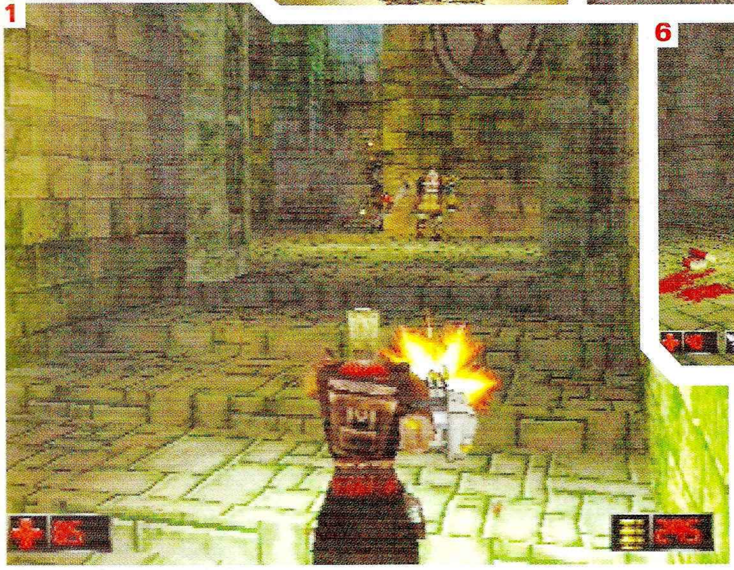


11



[1-2] Idylka s rotačním kulometem. [3] Copak je za tím oknem? [4] Čas na erotický telefonát. [5] Plazoid doútočil. [6] Tady už je to s brutalitou lepší, ale ne o moc.

2

3

4

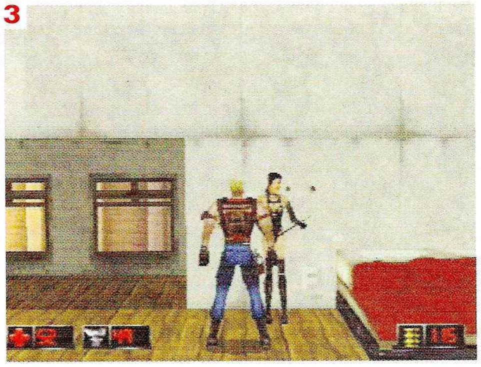
1

6

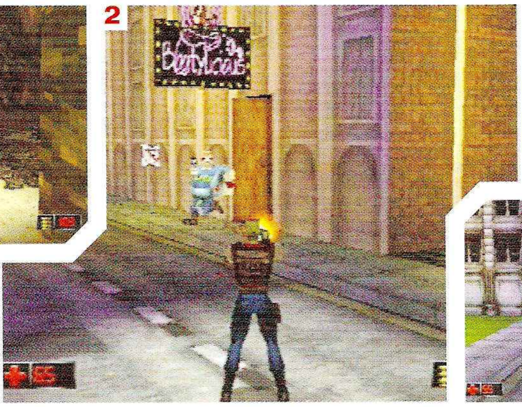
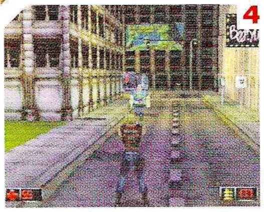
5


SLÁVA HRY *DUKE NUKEM* ZAPOČALA NA ZAČÁTKU DEVADESÁTÝCH LET, V ONÉ POŽEHNANÉ DOBĚ, KDY STAČILY HŘE POUHÉ DVA ROZMĚRY, ABY BYLA KING V SUPERMODERNÍM ROUŠE.

zmíním později) - a opět boduje. Předlohou ovšem tentokrát není *Doom*, čas přece jen trochu oponou a kočkou mezi dveřmi trhnul, ale jiná gamesa, která momentálně diktuje módní trend, a sice *Tomb Raider*. Kamera je fixována za Dukovými zády (v případě přílišného přiblížení k zátylku Duke zprůhlední) a je tam po celou dobu, zatímco Duke střílí, běhá, skáče, plave pod vodou, ručkuje nad propastí atd., atd., to vše ve čtyřech různých místech, které se odehrávají v různém čase a prostoru. Tato prostředí jsou tematicky propojena temporálně teleportační branou, kterou musíte na konci každé mise pomocí tří krystalů otevřít: startujeme v klasickém dukovském Los Angeles s policejními prasaty v neprůstřelných vestách LAPD, dále je na menu Divoký západ, středověk a starověký Řím (pohled na Duka v tóze a s brokovnicí je za všechny prachy).

Arzenál zbraní, které Duke tahá ze svého ruksaku, zahrnuje tradiční automatickou pistoli, brokovnici, rotační kulomet, erpégéčko, pipebomby a freezer, ale jsou tu i nějaké novinky, třeba bufallobillovská puška nebo nostalgická vzpomínka na dobu táboráků a opékání buřtů - výkonný plamenomet. Ten se docela šikne, protože když vám třeba dochází energie a nemáte medikit, můžete si s jeho pomocí na Divokém západě usmažit kvokající slepice a sežrat je. Tím se dostáváme k dalším veselému dukeovskému prvku, a tím je interakce s prostředím, která je, jak je v *Duke Nukem* obvyklé, velmi zábavná. Skoro každou věc můžete roztřískat a zdemolovat, od flašek na baru až po skleněná okna, nesmí chybět oblíbená zábava hazardérů - střílení striptérek (zaslouží si to, mrchy, protože tu nefunguje cpaní peněz a „Shake it, baby!“) a sadistek v koženém prádle, které slibu-

3

1

2

4

5

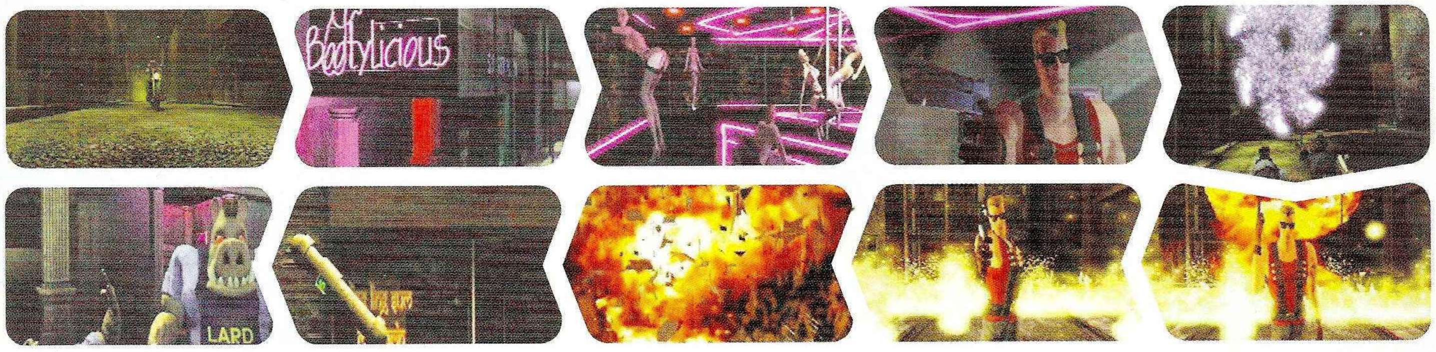
6


[1] Tohle je ten pravý underground. [2] Začíná pravá vesnická zabijačka. [3] Domina si významně mlátí bičíkem do dlaně. [4-6] Prasata jedou!

Duke Nukem: Time To Kill

INTRO

Je spousta dobrých intro sekvencí v současných videohrách. Ale na něco takového, jako je filmový úvod do hry *Duke Nukem: Time To Kill*, rozhodně nenarazíte každý den, a tak stojí za to vyhradit mu v naší recenzi rámeček s obrázky.
Nocí duní song The Thing I Hate od Stabbing Westward, prasata vyskakují z časové brány a vykopávají dveře striptýzového baru Bootylicious. Duke, který tam zrovna dorazil, z toho nemá radost. Nemá radost ani z toho, že mu promění jeho nadupanou motorku v kolo. Jeho neradost je tak velká, že všechny policejní vepře domácí pozabíjí. Ti jsou mrtví a litují svých činů.





1



2

[1] V kiltu a bez trenýrek. [2] S jetpackem a s trenýrkami. [3] Nejmodernější výstřelky důlní techniky.



3

CO SE NEPŘÁTEL TÝČE, OSVĚDČENÝCH POLICEJNÍCH ČUNÍKŮ JE TU TOLIK, ŽE MÁTE OBČAS POCIT, ŽE JSTE NA EXKURZI V MASOKOMBINÁTU.

jí, že vám ukáží pravý význam slova „bolest" (načež vy jim máte možnost ukázat pravý význam slova „vystříklý mozek"), můžete si zatelefonovat a použít záchod (bohužel pouze malá strana) - a navíc to všechno okomentovat žertovnými hláškami pronášenými hlasem ošmirglovaným tisíci vykouřených bezfiltroidních cigaret a rozleptaným milióny vypitých panáků. Celá hra vás vůbec vybízí k tomu, abyste se chovali jemně, vybraně a decentně: Duke se škrábe v rozkroku jen občas a do podpaží si čichá, jen když má dlouhou chvíli.

Co se nepřátel týče, osvědčených policejních čuníků je tu tolik, že máte občas pocit, že jste na exkurzi v masokombinátu (naštěstí se potřebný řeznický drajv chytá velice snadno a vy je pak kostíte jak na běžícím pásu), dále tu jsou ozbrojení plazoidi (když to do nich napružíte z brokovnice, občas jim legračně uletí hlava), fialové chobotnice, obrovští insektáci i čistě technické překážky jako třeba automatické rotační kulomety. Pochopitelně, když máte pocit, že vás prasata příliš dusí, je tu možnost vybrat si obtížnost, ve které pojedete - od vyměklé Wussy až po ultratuhou Death Wish.

Je ovšem fakt - a to je jediná drobná výtka - že tvůrci po vychytaně brachiálním *Duke Nukem 3D* otočili volume brutality výrazně doleva, takže si všechno to zabíjení zas tak nevychutnáte.

Náplň je klasicky akční, kromě nalezení již zmiňovaných tří krystalů a jejich zasunutí do časových emitorů a občasného úkolu typu „stiskni tohle tlačítko" tu nejsou žádné složité rébusy a hlavolamy - ostatně Dukovo IG by na ně asi sotva stačilo (leda že by to byly rébusy ve tvaru rozepínání podprsenek). Naštěstí nikdo tohle od *Duke Nukem: Time To Kill* ani nečeká, je to prostě rychlá, úderná vypalovačka, která do vás zajede jako napáskovaný zásobník do beretty.

Štěpán Kopřiva

Alternativy...

Tomb Raider	10/10
Tomb Raider 2	10/10
Resident Evil 2	9/10
Duke Nukem: Time To Kill	9/10
MediEvil	7/10

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín

GRAFIKA:	**Ostrý obraz, jak by řekl Miloš Skalka.**	8
HRATELNOST:	***Doom* mixovaný s *Tomb Raiderem*. Co dodat?**	9
ŽIVOTNOST:	**Dá se docela dlouho točit dokola.**	9

Tenhle *Duke Nukem* sice není žádná událost, která posune vývoj her radikálně kupředu, ale o to tady přeci nejde. Užijte si to dosyta.

9 Z DESETI









[1-2] Nápaditost v grafickém zpracování je úžasná. Tyhle malé dýně působí dost strašidelně. [3-4] Všemožné hlášky a texty knih vám pomáhají orientovat se ve hře.

MediEvil

Ve velké hrobce na vrchu vysoko čnícím nad celou zemí Gallowmere leží **hrdina svého lidu, sir Daniel Fortesque.** Na první pohled je to **zachránce země,** ale už na ten druhý...

Stará legenda vypráví o udatném rytíři, veliteli královské gardy, siru Danielovi. Pod jeho velením se početné vojsko vydalo do bitvy proti nohsledům a posluhovačům černokněžníka Zaroka. I když hned při prvním dešti šípů padla spousta králových vojáků, ti co zůstali, si našli cestu ke svým nepřátelům, a sir Daniel v krutém boji porazil jak Démony Stínů, Zarokovu ochranku, tak i černokněžníka samotného. Sám však svým četným zraněním podlehl. Ale to je pouze legenda a všechno se mohlo seběhnout i jinak.

MediEvil není čistým zástupcem žádného herního žánru. Je to jakýsi propletenec 3D plošinovky, adventury a logické hry. Tyto rozdíly jsou patrné především při procházení jednotlivými levely, kterých je ve hře přes dvacet. Některé jsou totiž spíše akční, tj. je v nich zapotřebí spousty běhání, skákání, uhýbání a ohánění se zbraněmi, jiné jsou spíše logičtější a vyžadují k dosažení cíle trochu přemýšlení. Je však třeba poznamenat, že i přesto, že spousta levelů má stejný základ, jejich zpracování je zcela unikátní, a tak nedochází k postupnému utápění v nudě, jak se to u podobných her může stát.

Jediným vaším hlavním úkolem ve hře je procházet všemi levely a najít tak cestu k Zarokovu doupěti.

I PŘESTO, ŽE SPOUSTA LEVELŮ MÁ STEJNÝ ZÁKLAD, JEJICH ZPRACOVÁNÍ JE ZCELA UNIKÁTNÍ.





Tyhle malé mršky vám obratně ukradnou zbraň a odběhnou s ní pryč, takže buďte opatrní!

ONE PLAYER · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE · MEMORY CARD COMPATIBLE · DOLBY SURROUND

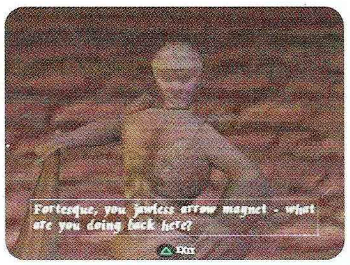
■ VÝROBCE:	SCE (UK)	■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11+
		■ STYL:	3D logická akce

SÍŇ POSMRTNÉ SLÁVY

Speciálním levelem hry je Hall of Heroes, kde staří hrdinové (mezi tyhle Daniel zatím nepatří) tráví svůj posmrtný život pitím vína a hrátkami s ženami. Po každém levelu, ve kterém najdete a seberete úspěšně naplněný Kalich Duší (plní se dušemi zabitých protivníků), putujete do Hall of Heroes a tam vám přítomní hrdinové nabízejí své zbraně, bez nichž byste jen těžko překonávali zvyšující se obtížnost hry, či jiné drobnosti. Nešetří na vás však ani posměchem, a tak si často před hodnotným dárkem musíte vyslechnout také několik narážek. Pokaždé když navštívíte s plným kalichem tuto úroveň, probudí se jeden z hrdinů a obdaří vás novou zbraní. Každá z těchto zbraní dodá vaší postavě nové schopnosti. Celkový počet hrdinů v síni je dvanáct, tolikrát ji tedy budete muset navštívit.



Socha v Hall of Heroes, vypadá slibně. Přikročte blíže, a dostanete dáreček.



Předtím si ovšem musíte vytrpět vtípek vyprávěný cizozemským přízvukem.



Náš kostlivec odpoví něco značně inteligentního v oxfordské angličtině.

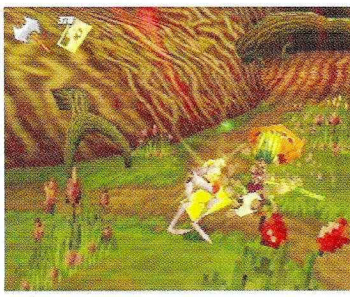


Hurá! Stálo to za to. Ve vašem vlastnictví je nový obří sexy meč.

1



2



[1] Zajímavě je řešeno zviditelnění překrývajících se objektů. [2] Poddaní zlého krále... [3] ...a jejich vládce!

3

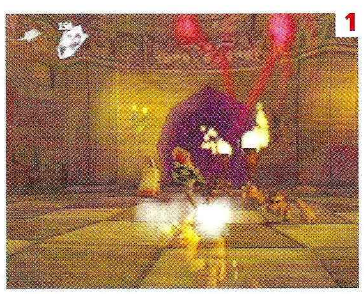


Kromě několika malých předmětů, bez kterých by se vám neotevřela cesta dál, nemusíte trávit hodiny plněním speciálních úkolů, pouze proběhnete level a na jeho druhé straně na vás čekají další cesty. Uvnitř levelů však často musíte přehazovat páčky a hledat runové kameny sloužící jako klíče k branám. Nejednou se také setkáte se složitějšími úkoly, jako je nahnání slepic k zrní, které blokuje nášlapnou plošinku, nebo zapalování ohnišť pomocí hořícího kyje.

Kromě logických hádanek je překážkou úspěšného dohrání také vaše eventuální druhá smrt (už jste zapomněli, že jednou už to máte po zásahu šípem za sebou?). Ta může nastat, když hodnota vašeho životametru klesne na nulu buď proto, že jste se nechali mnohokrát poranit od protivníků, nebo prostě proto, že jste spadli z cesty do neznáma, nebo vás převálcoval velký šutr. Takováhle nehoda znamená instantní ztrátu jednoho celého života, a vzhledem k tomu, že 3D pohled v *MediEvilu* není přímo dokonalý a ne pokaždé můžete otáčet kameru do libovolných směrů, budete se s podobnými nehodami setkávat častěji.

> NEJEDNOU SE TAKÉ SETKÁTE S ÚKOLY, JAKO JE NAHNÁNÍ SLEPIC K ZRNÍ, KTERÉ BLOKUJE NÁŠLAPNOU PLOŠINKU, NEBO ZAPALOVÁNÍ OHNIŠŤ.

1



2



[1] Speciální grafické efekty ve hře jsou místy úžasné. [2] Horní zelená lišta prozrazuje kolik životů a energie vám zbývá.

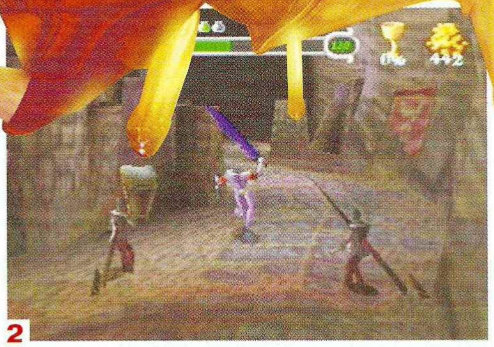
I přes malé chybky týkající se hlavně nedokonalosti 3D orientace a přílišné jednoduchosti protivníků je *Medievil* skvělá hra, která v sobě má onen magnet, jenž vás nutí hrát dál, dokud se nezaseknete. Pak si odpočinete a při novém pokusu se zhrozíte nad tím, jak jste takovou jednoduchou věc mohli přehlédnout. Já sám jsem *MediEvil* hrál asi pět dní s třemi zádrhely a musím uznat, že jsem se dobře bavil jak hrou samotnou, tak i spíše humorným příběhem, který atmosféru skvěle podbarvuje.

Nakonec si shrňme ještě všechny klady a zápory hry. Zápory jsou spíše minoritního rázu. Automatická „plující" kamera, která obklopuje vašeho hrdinu, není ani zdaleka

MediEvil











SMRT VÁM SLUŠÍ

Nad zemí Gallowmere se opět stahují mračna. Kdo ví, odkud se opět vynořil černokněžník Zarok, jenž tentokrát mocným kouzlem ovládl všechny živé bytosti. Lidem zbývá jediná možnost a ze svého hrobu vstává jejich hrdina, sir Daniel Fortesque. Jak tak pozoruje své odhalené a zčásti opadané svalstvo, holou lebku a na zemi se válející spodní čelist, pomalu si uvědomuje, co všechno se vlastně stalo. Teprve když však ukazováčkem nahmatá prázdnou oční jamku, vidí před sebou živě obraz bitevní vřavy a déšť dopadajících šípů, z nichž jeden trefil právě jeho levé oko a ukončil tak předčasně Danielův krátký život. Ale co na tom? Pro lid je jednou hrdina, a tak nezbývá než zvednout odpadlou paži, pročistit zbylé oko a hurá do boje!



[1] Správná cesta k zničení krále všech dýní je destrukce všech jeho výtrusnic. [2-4] Sir Daniel není jediná živá mrtvola v zemi Gallowmere.

KROMĚ LOGICKÝCH HÁDANEK JE PŘEKÁŽKOU ÚSPĚŠNÉHO DOHRÁNÍ TAKÉ VAŠE EVENTUÁLNÍ DRUHÁ SMRT.

tak dokonalá jako například v *Tomb Raiderovi* a působí občasné i když nepříliš velké potíže. Znamená to, že ji musíte někdy manuálně doladit, abyste viděli některé důležité věci a lépe se zorientovali v prostoru. Příběh hry přes všechny nepopiratelné kvality má některá hluchá místa, zejména když jde o snahu autorů o vtipkování. Na druhou stranu jsou tu velké klady. Design levelů především. Každá z úrovní je díky promyšlené struktuře jedinečná a nadto výborně fungujícím a logickým světem. Některé vizuální efekty a další výtvarné prvky jsou prostě excelentní. Hra obsahuje velké množství úkolů a podúkolů, které hráče neustále motivují a udržují jeho pozornost po celou dobu. Není to nejúžasnější hra roku, ale nepochybně za zakoupení stojí. Jsem si téměř jistý, že se bude dobře prodávat, a tudíž můžeme patrně očekávat v budoucnosti i pokračování.

Tomáš Varoščák

Alternativy...

Tomb Raider	10/10
Tomb Raider 2	10/10
MediEvil	7/10
Excalibur 2555AD	7/10

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 8

VERDIKT

GRAFIKA:	Velice dobrá, místy však trochu nepřehledná.	8
HRATELNOST:	Chytne a nepustí.	9
ŽIVOTNOST:	Možná trochu krátké.	7

***MediEvil* je zcela jistě hrou, do níž se vyplatí investovat. Má atraktivní vzhled, přitažlivou atmosféru a navíc spoustu skvělých nápadů.**

8 Z DESETI

■ VÝROBCE:	**Crystal Dynamic**	■ DISTRIBUTOR:	**Eidos**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**listopad**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**strategie/bojovka**

UP TO 2 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE

[1] Čarodějnice kolem vás může jen tak poletovat, pak najednou zaútočí. [2] Postavy mají na začátku různá kvanta energie [červený ukazatel], což někdy způsobuje nerovné souboje. [3] Některé speciální efekty docela oslní. [4] Můžete hrát za klan Tekno nebo Arcane, anebo míchat postavy z obou ras.









Unholy War

Autoři *Gexe*, firma Crystal Dynamics, připravili novou bombu. **Mezigalaktickou řežbu se strategickými prvky.** Tedy něco jako šachy s explodujícímu figurkami...





[1] Kamera se vzdaluje, aby udržela oba bojovníky na obrazovce. [2] Vítězné postavy a jejich vítězný bojovkový styl.

Naprostý nářez, souboj muže proti muži a k tomu kroková strategie? To spolu má společného asi jako sýr a křídla, že ano? Toto nepřirozené spojení zrodilo zajímavou hru jménem *Unholy War*, přičemž za tímto produktem stojí lidé, kteří mají na svědomí hry *Pandemonium* a *Gex 3D*. Koneckonců zamyslíte-li se nad tím, v dobrých bojovkách nikdy nechyběly taktické prvky, příkladem je *Tekken*.

Nesvatá válka - to je příběh dvou ras na planetě Xsarra, technologicky vyspělých Teknos a původních obyvatel, kteří se jmenují Arcanes. Tyto dvě rasy mezi sebou tvrdě válčí. Zní to možná jako *Warhammer*, ale místo početných armád zde každá strana má pouze sedm postaviček.

Hra má dva režimy - strategická mapa, kde rozmisťujete své vojáky, přičemž je k dispozici omezený počet pohybů, a pokoušíte se ovládnout některé základní zdroje. Když přistanete na šestiúhelníku poblíž nepřátelské postavy, můžete na něj zaútočit a nechat se přenést na Combat Mayhem, aneb do druhého modu hry, kde si to můžete rozdat v trojrozměrném bitevním prostředí.

Taktická stránka věci není nic světoborného, žádná jatka v reálném čase, jaká znáte z *C&C*, zde nečekejte. Chcete-li se při hře pobavit, musíte se spolehnout na souboje. Bohužel při soubojích máte k dispozici pouze několik úderů, s jejichž pomocí musíte vynulovat nepřátelům ukazatel energie. Boje se odehrávají ve třech rozměrech. Tryskový stíhač Killcycle vás bude zasypávat bombami, ještěrkovitý Magus vysílá tomahawky, které tak nějak krouží kolem, dokud nenajdou cíl. Celá věc se záhy mění v chaotickou směs laserových plamenů, kouzel a min. Kamera stále poskakuje kolem, často je tak vysoko, že se opravdu cítíte mimo dění. Vezmeme-li v úvahu omezený počet úderů, pak se zdá, že pod úchvatnou grafikou se skrývá poněkud odfláknutá mechanika.



Největším taktickým prvkem hry je postavit jednotlivé postavy proti sobě tak, aby schopnosti té vaší stačily na zlikvidování postavy nepřátelské. I zde je něco nedodělané, celá věc působí poněkud schematicky a nepomůže tomu ani velké množství nejrůznějších efektů.

Základní problém této hry spočívá v tom, že žádný z jejích aspektů, strategie ani bojovka, nejsou příliš povedené. Rozhodně je to však zajímavý nápad, který pravděpodobně nejvíce oceníte v režimu pro dva hráče, ovšem musí to hrát lidé, kteří postavy znají a vědí, jak se vyrovnat s jejich nedostatky.

Robin Alway

Alternativy...

Command & Conquer	9/10
C&C: Red Alert	9/10
C&C Red Alert: Retaliation	7/10
Psychic Force	7/10
Unholy War	6/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

■ GRAFIKA:	**Slušné efekty a barvité postavy.**	7
■ HRATELNOST:	**Zvláštní, ale příliš jednoduchá.**	6
■ ŽIVOTNOST:	**Několik režimů s nedostatkem hloubky.**	6

Zajímavý, avšak ne zrovna plně úspěšný pokus míchat strategii a akční prvky. Jsou zde některé povedené momenty, ale je jich málo.

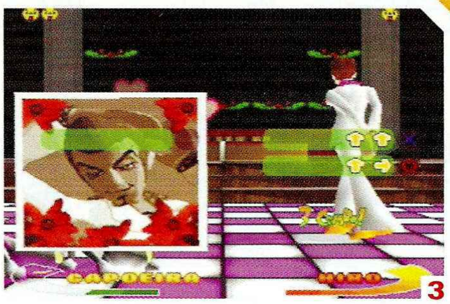
6 Z DESETI



[1-2] **Během tanečního závodu se kamera občas přepíná na každého jednotlivého tanečníka, v ten okamžik máte šanci předvést nějaký vypečený pohyb. [3] Hirův travoltovský styl. [4] Jedna ze závěrečných sekvencí.**







Bust A Groove

Škoda lásky, Chtěl bych být víc než přítel tvůj, Dynamit...

To všechno jsou pěkné písničky, ale v *Bust A Groove* pro ně není místo.

Obecně dnes není pořádání domácích mejdanů nic neobyčejného. Obrovské pomeranče v bílých mísách, klopýtání v polosvětlu, garážové orgie. Kluci, kteří amatérsky scratchují do hip-hopových desek někde na severu Prahy. Rámus, kouř, cinkání půllitrů. Vulgární gestikulace směrem na nejbližší kočičku v dosahu. Nevyzpytatelné babičky. Potkáte tu prostě cokoliv a kohokoliv.

K vypreparování nápadu na spojení nejlépe prodávané konzoly na světě a celosvětově nejoblíbenějšího druhu kolektivní zábavy nepotřebovali tvůrci této hry rozhodně mozek génia. Jmenuje se *Bust A Groove*. Jednoduše řečeno jde o taneční hru. Nehledají se žádné klíče. Neporcují se žádné potvory. A už vůbec žádné závodění. Buď tancuj, nebo zmlkni a táhni pryč. Tohle je místo pro sebevědomé machry, a ne pro zakyslé smolaře. Dělej, co umíš. Už ti svítá? Jak může někdo zvítězit v tanci? No, to je takhle: B-Boying (nebo breakdancing, jak je často chybně nazýván) představuje podstatu hry. Je to boj. Bez pohmožděnin. Bez odřenin. A bez škrábanců. Nejlepší tanečník vyhrává. Neboli, jak se říká, je za vodou.

> TEN, KTERÝ SI UŽ DLOUHO V NEJDIVOČEJŠÍCH SNECH PŘEDSTAVOVAL SEBE SAMA JAKO JOHNA „HOREČKA SOBOTNÍ NOCI" TRAVOLTU, BUDE NADŠEN.



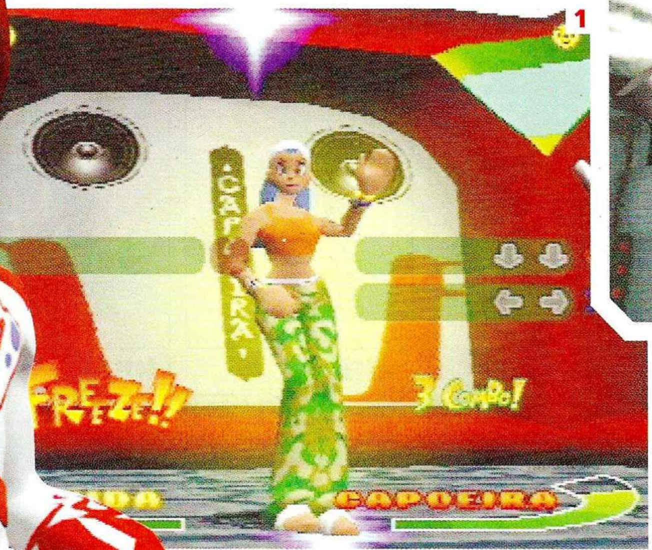
Blesky versus blesky. Hra *Bust A Groove* je vrchovatě naplněná zvláštními světelnými efekty.

Při přepnutí do tanečního maratónu pro jednoho hráče si musíte vybrat postavu. A to je chvíle, kdy začne být dění zajímavé. Enix správně postřehli, že taneční hra by neměla cenu bez možnosti volby mezi bizarními borci. Důraz spočívá především na moderních a módních tanečních stylech, takže kdo se spíše těší na valčíkující páry, má smůlu. Ovšem ten, který si už dlouho v nejdivočejších snech před-

■ VÝROBCE:	**Enix**	■ DISTRIBUTOR:	**SCEE**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**říjen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**tancovačka**



[1] Frida je hezké děvče ze Soho. Tomu odpovídá její oděv, taneční styl i výběr hudby. [2] Gas-O oslavuje vítězství vypuštěním páry a věnováním krásně zničujícího pohledu věrnému publiku.







stavoval sebe sama jako Johna „Horečka sobotní noci" Travoltu s bujnou hřívou a vraždícím pohledem, bude nadšen. Kromě toho se dočkáte zmrzačených hip-hopových stylů, minisukní, třpytících se barů, přiléhavých oblečků na nymfomansky vyhlížejících dámách a také onoho tradičního obyvatele vaší oblíbené diskotéky v pátek večer: velikého robota. Je to asi juvenilie, ale je s ní spousta legrace.

Takže nemařme čas. Musíte si připravit a dokonale naučit pohyby, které se vám záhy stanou drogou. Připravte se, že to nebude sranda, spíše děs a běs, ale krásný. Objevíte se v prvním sektoru vedle svého protivníka a uslyšíte první tóny hudby. A právě na tomto místě si začnete plně uvědomovat krásu podání. Z polygonových postav nic nevyčnívá, jsou skvěle animačně provedené, a jak se tak pohupují na jevišti a připravují se, připomínají kandované tyčinky. Ňamka.

Tanec s hudbou není až tak složitý. Každý se zkušeností z *PaRappa The Rapper* bude vědět, co je v *Bust A Groove* potřeba dělat. Jen místo rapování je potřeba tančit. Mmmm. Když hudba začne hrát naplno, objeví se před vaší postavou ikony. Symboly odpovídají kruhu a kříži a směrovým šipkám. To jsou jediná tlačítka, která potřebujete k tanci. A pak se od vás vyžaduje, abyste na konci každého rytmického celku zmáčkli kroužek. Pozdější pokyny budou poněkud složitější, budou obsahovat kombinaci s šipkami. A dál v ještě pokročilejší fázi tanečního představení budete muset předvádět stále složitější kombinace. A tak to v podstatě funguje. Po dosažení určitého úspěchu se objeví druhá řada alternativních příkazů, která často zahrnuje použití tlačítka s křížem na konci, takže si budete moci zvolit alternativní kroky v tanci. I nadále se musíte vejít do stále složitějších pokynů a pak je zakončovat klepáním do rytmu. Ovšem při volbě kombinací a pohybů z nabídky bohužel nemáte ani poradní hlas.

Hudební lahůdky, které slyšíte a podle nichž házíte kyčlemi, jsou prapodivné napodobeniny populárních klubových stylů. Bláznivé disko, rapování a třeba něco na způsob swingu, ale kusy mají jedno společné a to, že užívají čtyřdobého rytmu. Ovšem i nejnáročnější hip-hopový fanoušek si na tyto delikátní patvary nemůže stěžovat. I když to nebude zrovna to, co byste chtěli hrát na melancholické nasávací house party, v dimenzích této hry je to docela nátěr. Jediným diskutabilním prvkem je píseň postavy Hira zvaná The Natural Playboy, ale to je asi jen otázka individuálního vkusu.

Vnitřní jednoduchost hry *BAG* je vyšperkována postavami, které můžete získat, tajnými tanečními kreacemi, které váš borec předvádí po určitém elektrickém boogaloo, a možností vypnout grafické znázornění následujících pohybů, což vám pomůže zapamatovat si všechny pohy-





Pán ze staré školy názorně demonstruje, že to není jen jeho šatník, co vzrušuje dámy. Úzké kalhoty, vysoký kop, podmanivý výraz.

VOLNÁ VOLENKA

Zde jsou někteří frajeři, se kterými si můžete zapařit. Koukněte na jejich oblečky a na jejich držení těla. Každý má vlastní styl, do něhož můžete proniknout.



CAPOIERA

Dva identičtí vetřelci s cibulovitými hlavami. Jejich stříbřitá těla se stala mezi dámami hitem. Úchylná povaha již však méně.



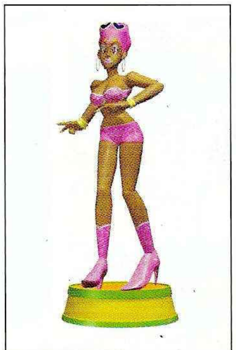
STRIKE

Tento bývalý trestanec se pyšní tetováním. Tancuje jako když ho někdo píchá horkým, tupým perem. Přezdívka: Standa notorik.



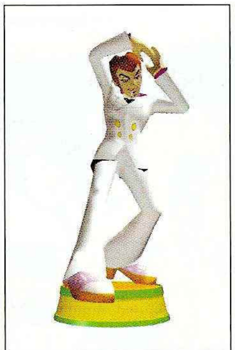
SHORTY

Tahle prťavá holka má v kapse malou myš. Skáče kolem jako losos lapající po vzduchu a myška z toho má neustálé migrény.



PINKY

Tahle dáma našla zalíbení v růžové. Má údajně temnou minulost. A zdá se, že toho má také ještě hodně před sebou.



HIRO

„Dokonalý originál" a „nejúžasnější tanečník ve městě". Tenhle chlápek rozhodně netrpí nedostatkem sebevědomí.

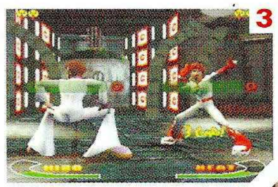


HEAT

Posedlý ohněm. Zapálí podlahu. Zahřeje přihlížející a spálí každého, kdo by mu chtěl oponovat. Je žhavý. Rozpálený. Pozor, nedotýkat se.







[1] Doupě kočičky Kitty je názorným příkladem rozmanitosti prostředí. [2] Obrovský Robo-Z zve odvážlivce na střechu mrakodrapu. [3] Muži tancují spolu. Hlavně, že je mír. [4] Kdo jim otevíral dveře?



by v sérii. Je to docela diskutabilní systém a trochu příliš jednoduchý úkol. Ale tak to chodí. V nabídce je i volba zkušebního režimu, který vám, jak jinak, dovolí vyzkoušet si své dovednosti v nestresujícím tréninkovém prostředí. Prosté. Zábavné. Odváží se někdo říct, že je to i trošičku nudné?

Jedinou chybou jinak skvěle působícího titulu je jeho snadnost. I člověku, který by v normálním životě spíše zbaštil džíny, než by dokázal udělat alespoň trochu elegantní dvojkrok, se bude zdát tancování hračkou. To může být považováno za dobrou stránku. Nicméně, když se maník, jehož smysl pro rytmus se rovná nule, na čtvrtý pokus promotá až nakonec, pak životnost hry zřejmě není zrovna úžasná. Na druhou stranu to je vyváženo skvělým režimem pro dva hráče. Snad nebude zábava trochu poskvrněna tím, že oba hráči mohou dostat ocenění v 99 procentech případů.

BAG je plná legrace, parádních postav a hudby, která se vám zaryje do paměti. Můžete mít jen pocit, že stejně jako poslednímu ploužáku před odchodem ze sobotní party, jí tak trochu chybí hloubka.

Stephen Pierce

Alternativy...

Bust A Groove	8/10
PaRappa The Rapper	8/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 8

■ GRAFIKA:	**Virtuálně chutná. Prvotřídní a jemná lahůdka.**	9
■ HRATELNOST:	**Naprosto originální. Měla by zaujmout všechny.**	8
■ ŽIVOTNOST:	**Krátká, pokud nebudete hrát ve dvou.**	7

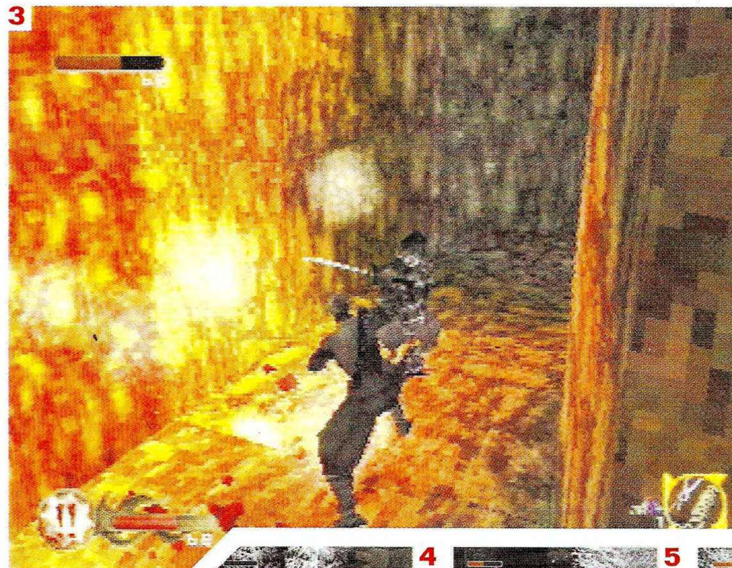
Hodí se dokonce i na dívání, ale občas se hraní opakuje. Jedná se nicméně o jednu z nejzábavnějších playstationových her. Zajímavá, s menšími výhradami.

8 Z DESETI

Tenchu

Ninji, jakožto zbraň hromadného ničení, **bych šmahem nechal zakázat,** jenom nevím, kde se to dá zařídit.

2


3


1


[1] Dva vykřičníky vlevo dole znamenají, že nepřítel vás vidí sakramentsky dobře. [2] Hrůzné, velké monstrum!! Aaaaaaarrrrrrrgg gggghhhhh!!! [3] Trochu kouzlení s mečem, a bude po tobě. [4-6] Vánoční krajinka bude brzy narušena tělem zhrouceným v kaluži krve.

4


5


6


Ninjové jsou velice zvláštní lidé. No nebojte se, vím o čem mluvím, můj děda byl ninja, můj praděda byl ninja, a nebýt toho, že můj táta si, když byl malej, zranil oko, a od té doby je barvoslepý, byl by také ninja. V jedné rodině zvláštních lidí až dost. Pokud nevíte takové základní věci, jako že pokoušet se vyvést ninji z míry, je prostě marné, raději se jim vyhýbejte, jinak vyvedou z míry oni vás (vertikálně, a pokud dokončí švih, tak i horizontálně).



Proto jsem si připadal ve hře *Tenchu* jako doma. Skoro všechno, co tam provádíte, už jsem totiž viděl, když děda poskakoval na střeše našeho paneláku a cvičně zachraňoval bábinku. To víte, mít v rodině ninju, to znamená vydržet mnohá příkoří, včetně mnohého poklepávání na čelo. Bohužel, ať jsem se snažil, jak jsem chtěl, nevypáčil jsem z dědka nic zajímavého o hlavních postavách z téhle hry, Rikimaru a Ayame. Chlap a ženská. Abyste měli na výběr i pokud jste transsexuálové (to potom sexíte jenom v transu). Ti se vydali zachránit život svého pána - v té době je ještě feudalismus - a to ať to stojí, co to stojí. Občas je do hry vložena humorná část, to když si mezi sebou obě postavy povídají. Infantilnost, možná senilnost, ale určitě hloupost těchto průpovídek je zřejmá na první pohled (či přečtení). Na druhou stranu: rozhodně to nic nevypovídá o kvalitách samotné hry.

POKUD JSTE HRÁLI *NIGHTMARE CREATURES*, BUDE VÁM *TENCHU* DOST POVĚDOMÝ. STEJNÝ VÝBĚR POSTAV, STEJNÝ STYL ZPRACOVÁNÍ.

Pokud jste už dříve hráli *Nightmare Creatures*, bude vám začátek *Tenchu* dost povědomý. Stejný výběr postav, stejný styl zpracování i pohled na akci. Ale tady veškerá podobnost s dílkem Kalista končí a *Tenchu* rozvíjí své vlastní fantazie a postupy. Máte mnohem větší možnosti, co všechno vyvádět. Jakožto správný ninja můžete samozřejmě bojovat a zabíjet, ale s takovým přístupem se daleko nedostanete. *Tenchu* je totiž hra stínů, hra plížení a náhlých přepadů. Můžete se vyhoupnout na střechu, pomalu se doplížit k hlídači, který nespustí oči z náměstí před sebou, ale nečeká, že se k němu spustíte zezadu a pěkně nečekaně mu podříznete krk. Ani nehlesne, a tak ani ostatní nepřátelé nic nevědí. Možná vás překvapí ukazatel na dolní straně obrazovky, který ukazuje, zda o vás nepřítel ví. Otazník napří-



■ VÝROBCE:	SMEJ	■ DISTRIBUTOR:	Activision
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
		■ STYL:	3D adventura

1




CHCETE SE STÁT NINJOU?

- **Ninjitsu byla původně „filosofií k životu", jíž vyznávala skupina mnichů-bojovníků, kteří žili v oblastech Iga a Koga středověkého Japonska.**
- **Díky nekonvenčním taktikám a dokonalé znalosti přírodních procesů se z ninjů stali ideální profesionální špióni, kteří byli najímáni k práci v 12. století samurajskými velmoži. Jejich hlavní činností bylo získávání těžce dostupných informací, poškozování majetku a podpora při nočních útocích.**
- **Glorifikace ninjů v literatuře a dramatech začala až v 18. století. Například jejich kamufláž a umění pohybovat se velmi potichu byly nafouknuty do téměř nadlidských rozměrů.**
- **Upřednostňovali zbraně jako katany (dlouhé, úzkočepelé meče) a vrhací hvězdice, které se samozřejmě nejlépe hodily pro bleskurychlé a nenápadné výpady.**
- **Někteří ninjové se specializovali na tzv. Dotek smrti, což byla perverzita založená na znalostech akupunktury. Dotek smrti bleskově naruší nervový a oběhový systém napadeného a spolehlivě ho zabije během pouhých několika sekund.**
- **Filosofie ninjů sama sebe deklaruje jako „umění poznat a uchopit svůj přirozený potenciál lidské bytosti". Nelze než souhlasit.**

2


3


[1-2] Výskokem na střechy domů získáváte výhodnější pozice při útoku na nic netušící strážce. [3-5] Hra zakazuje útočit na nevinné „civilisty" a bezbranné ženy. Tato osůbka ovšem rozhodně do těchto kategorií nepatří. [6] Návrat starého triku s krví stříkající na obraz „zvnitřku" televize.

4


5


6


klad znamená, že něco slyšel, ale zatím to pokládá za kočku nebo podobnou havěť. Ale už si musíte tak jako tak dát dost velký pozor. Pokud se vám podaří dokončit celou misi, aniž by vás kdokoliv zaregistroval, neobejde se to bez bonusu v podobě skvělých pomůcek do další mise.

Boje mohou mít dvě různé podoby. Buď zlikvidujete soka jednou ranou, tak jak se na samuraje sluší a patří, nebo odrazí vaši ránu a nastupuje sekání a bodání do toho druhého, dokud jeden neuspěje. Vy máte větší výhodu, energie je přeci jen energie. Bojuje se sice jenom jedním tlačítkem, ale i přes tento pro někoho handicap je volnost a možnosti boje úchvatná. Preventivně na nepřátele působí vrhací nože a granáty.

Inteligence nepřátel je mile překvapující, dokáží účinně uskakovat a krýt se za rohy či překážky a i jinak vám zpestřovat nudné zabíjení jako na běžícím páse, ale na druhou stranu nelze jejich chytrost přeceňovat. Někdy se zakousnou úplně školácky za rohem a vy je pak ubijete, nebo ještě lépe, řeknete jim, že za chvilku zemřou (a oni se za tím rohem poté umlátí smíchy).

BUĎ ZLIKVIDUJETE SOKA JEDNOU RANOU, NEBO ODRAZÍ VAŠI RÁNU A NASTUPUJE SEKÁNÍ A BODÁNÍ DO TOHO DRUHÉHO.

Všechny tyto bezesporu velice kladné postřehy však trochu sráží fakt, že ovládání vašeho samuraje není z nejdokonalejších, občas se někde zakousnete, občas se nemůžete otočit, a pokud do vás zrovna někdo rube, je to k vzteku. Také viditelnost je velice chabá, pokud lezete po střechách, takřka nemáte kontrolu, co je pod vámi na ulici, a pak se musíte spoléhat jen na svoji intuici. Ani jedno, ani druhé však naštěstí není taková pohroma, aby pohřbila *Tenchu*. Tak veselé ninjovské radovánky, pánové a dámy.

Martin Kalivoda

Alternativy...

Tenchu	7/10
Ninja: Shadow Of Darkness	6/10
Nightmare Creatures	6/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Trochu hrubá a jakoby nedodělaná, ale funkční.	6
■ HRATELNOST:	Je toho mnohem víc, než co je vidět na povrchu.	8
■ ŽIVOTNOST:	Velmi uspokojivá a dostatečná.	8

Nádherná atmosféra, skvělá hudba, uspokojující hratelnost, velká rozmanitost, obtížné ovládání, méně povedená grafika. Velmi dobrá hra.

7 Z DESETI

Future Cop: LAPD

Další drsná futuristická hra plná padouchů míří vaším směrem. Co uděláte? Vezmete kamaráda a dáte se do jejich likvidování, nebo to jednoduše vypnete?







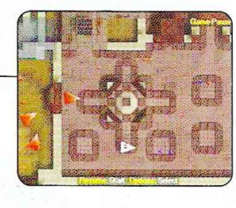




[1] Plameny se zde nešetří. Zde polykají zdroj napětí. [2] Takhle se vyhazují do povětří dvě kulometná hnízda najednou. [3] Masakr ve vozovém parku. [4] Takhle chytře vyberete místo pro zbraň z bezpečné vzdálenosti. [5] Překonávat jednotlivé chodby je ve *Future Cop* snadné díky skvělému systému ovládání. [6] Další exploze. *Future Cop* je má rád ve velkém.

Proč tomu je vždy tak, že zápletky situované do nepříliš vzdálené budoucnosti zobrazují hráče jako na drogách závislé psychopaty ve vybombardovaných, post-apokalyptických budovách? Odpověď? Protože realističtější lotři by zase taková zábava nebyli. My, platící veřejnost, bychom se mohli unavit a unudit, kdyby autoři her sledovali například Blade Runnera a vykřikovali: „Uděláme to takhle!" Načež by sprintovali směrem ke svému stolu. Avšak alternativa je to příliš strašná na to, abychom na ni mohli vůbec pomyslet. Takový *Protester 1* postrádá byť jenom náznak nějaké přitažlivosti. Díkybohu za klišé s feťáky a krajinu v plamenech.

I přesto *Future Cop* od EA dosahuje značné úrovně důvěryhodnosti - nebere se totiž příliš vážně. Na těch FMV sekvencích, použitých k oznámení další úrovně plné šíleného zabíjení, je něco ironického. Podobně se nepokouší dát si nálepku nějakého simulátoru nebo snad nějaké jiné vážné hry. Je to prostě taková upřímná střílečka, která si na nic nehraje. A střílečka je to vskutku úchvatná.



Chcete-li si udělat představu, jak se *Future Cop* asi hraje, vezměte si hry série *Strike* od téže firmy - jenom otevřená prostranství a strategické ladění nahradíte labyrintovou strukturou, trochou plošinovkových legrácek a větší mírou explozí. Možná, že tento titul není kopií *Strike*, rozhodně mu však za mnohé vděčí, a to zejména v oblasti designu. Použití bombardovacích technik - pohyb doleva a doprava kolem určitého cíle, chcete-li skórovat a zároveň se vyhnout zpětné palbě - je již známým rysem, stejně jako struktura levelů založená na dosažení jistého cíle.

CHRAŇTE SI SVÉ VÝSOSTNÉ ÚZEMÍ

Tento režim (v angličtině Precinct Assault Mode) je jedním z těch skutečně nejzajímavějších režimů pro více hráčů, které jsme viděli přinejmenším za posledních sto let. Je to taková zajímavá směs střílečky a strategie, zúčastnění hráči zde získávají body za odstřelování nepřátelských tanků, letadel a střeleckých věží. Tyto body pak hráčům napomáhají vyrábět si vlastní arzenál. Je to úchvatná, vysoce návyková hra, a bitva o nepřátelskou základnu je velice obtížná a lákavá. Škoda že zde není více rozličných prostředí, ale jinak je to skvělá věc.



Vytvořte si armádu,



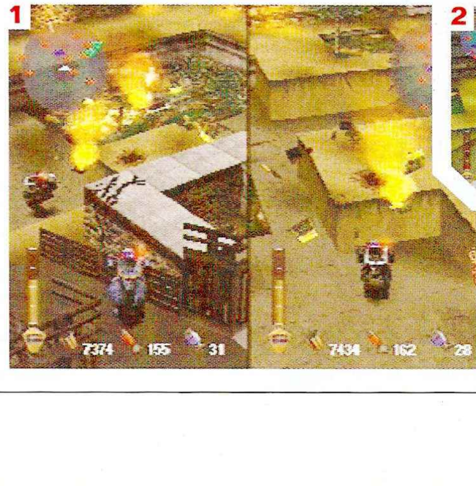
svou základnu,



kulometná hnízda,



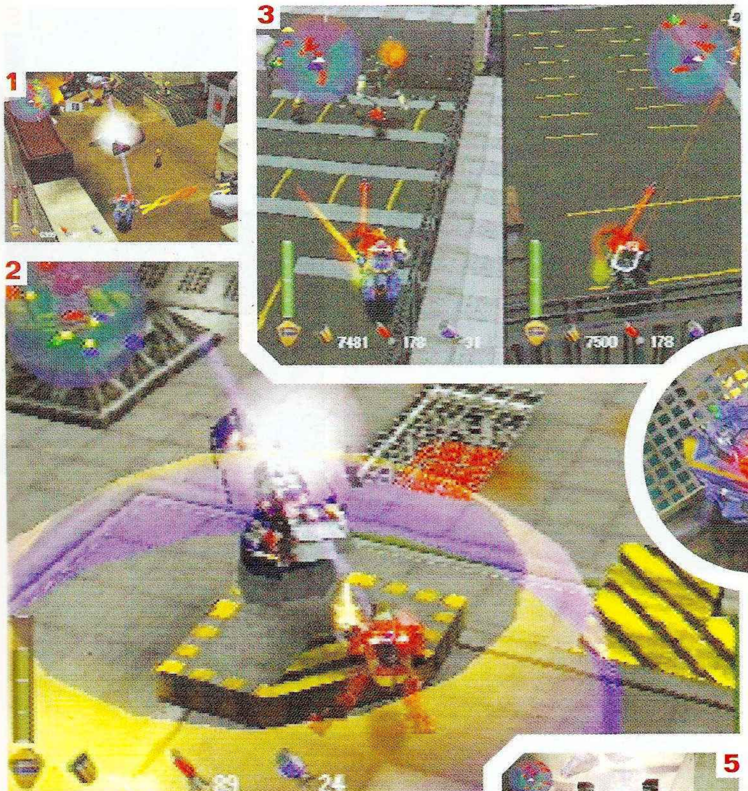
palte! Palte! atd.



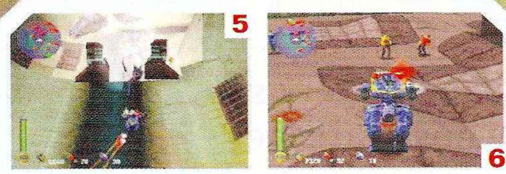


[1] Režim pro spolupráci dvou hráčů funguje překvapivě dobře. [2] Bylo by sice obětováno trochu vizuálních detailů, ale nám by se přesto líbila spíše horizontálně rozdělená obrazovka.

■ VÝROBCE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
		■ STYL:	střílečka

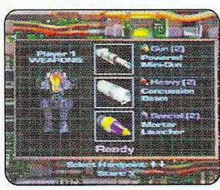






[1] Vystřelíte střelu a stopa jako po tryskovém letadle vyznačuje její postup k určenému cíli. [2] Střelné věže je třeba likvidovat s co největší rychlostí. [3] Kooperativní režim pro dva hráče. Je to zábavné a rychlé. [4] Sbírku power-upů doplňují skvělé světelné efekty. [5] Problémy v kanalizaci. [6] Režim ovládání davu. Kamera se přibližuje s tím, jak hráč kosí zástupy ozbrojených útočníků. [7] Vynikající výbušný efekt - měli jste vidět, jak se to pohnulo.

Hlavní režim hry, tj. režim pro jednoho hráče, nabízí sérii po sobě následujících misí, každá má svůj vlastní scénář a mapu. Útočníci - kulometná hnízda, feťáci sršící oheň a bombardovací letadla - jsou zde proto, abyste je likvidovali, k čemuž vám pomůže neuvěřitelné množství munice (hodně munice najdete během svého průzkumu). Aby hráči měli snazší úkol ve snaze nalézt svůj cíl a také aby hra byla ušetřena kiksů kamery ve vypjatých okamžicích, označuje současného (nebo relevantního) nepřítele červená stopa. Je to na první pohled velice jednoduchý systém a velice užitečný.



Další paralela se *Strike* se objevuje v tom, že pro každou misi dostanete tři zbraně. Ty se vybírají před každou misí a mají podobu: základní střelná zbraň, výkonnější střelná zbraň a velice silná střelná zbraň pro občasné použití. Ale to nikterak neznamená, že *Future Cop* jsou pouhá bezhlavá jatka. Často ve své postupu totiž narazíte na dveře nebo silová pole, která vám zablokují cestu. Tady je třeba najít ty správné vypínače nebo odstřelit správný zdroj napětí, teprve pak můžete pokračovat. Pochopitelně není snad třeba říkat, že celé věci dodávají správnou příchuť setkání s bossy na koncích jednotlivých úrovní.

Future Cop také jako osvěžení nabízí kooperativní režim pro dva hráče. Zde máte vertikálně rozdělenou obrazovku, přičemž ona hranice odděluje sféry vlivu obou hráčů. Mise lze tedy zvládat v tandemu. A ještě lepší je, že zde máte režim nazvaný Precinct Assault pro dva hráče. Tento pekelně návykový modus je vysvětlen v rámečku na předchozí straně.

Je tudíž zřejmé, že *Future Cop* stojí za pozornost, a asi i koupi. Nicméně stále platí, že některé hry jsou určené pro všechny, zatímco jiné pouze pro skupinu zkušených hráčů. *Future Cop* v mnoha ohledech spadá spíše do druhé kategorie. Relativně snadno se hraje, ale je to hra pro náruživé hráče. Pokud se vám teprve nedávno podařilo objevit tlačítko pro zpátečku v *GT*, pak to asi není ta správná hra pro vás. Každopádně herní fanatici a blázni do řady *Strike* si přijdou na své.

James Price

JE TO PROSTĚ TAKOVÁ UPŘÍMNÁ STŘÍLEČKA, KTERÁ SI NA NIC NEHRAJE. A STŘÍLEČKA JE TO VSKUTKU ÚCHVATNÁ.





[1] Hlášení před misí. [2] A takto vypadá skóre.

Alternativy...

Future Cop: LAPD	8/10
Loaded	7/10
Soviet Strike	7/10
Reloaded	7/10
Steel Harbinger	6/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 8

■ GRAFIKA:	Hodně explozivní, spousta útočníků na obrazovce.	8
■ HRATELNOST:	Skvělé pro dva hráče, zábavné i když hrajete sami.	8
■ ŽIVOTNOST:	Zde rovněž výrazně pomáhá režim pro dva hráče.	8

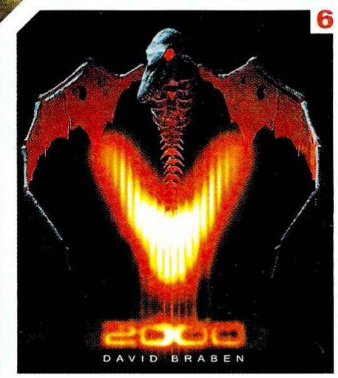
Překvapivě návykové. Režim pro dva hráče je, jak již bylo řečeno výše, vynikající. A co více, je zde i skvělý režim pro jednoho hráče. Schvaluje se.

8 Z DESETI

3

4


5

6


1

2


[1-5] Smrt, zánik a všeobecné krveprolití - to je styl hry *V2000*. [6] Je právě tohle záhadné monstrum zodpovědné za smrtící virus?

V2000

Chlápek, který spáchal Elite, se vrací s novou hrou pro PlayStation. Že by právě ona byla budoucností střílaček?



David Braben, který se nejvíce proslavil prací na hře *Elite*, snad nejvlivnější hry v celé historii počítačových her vůbec, se rovněž může pyšnit tím, že naprogramoval první hru pro nešťastný domácí počítač Archimedes, jenž měl podle plánů nahradit BBC Micro. Tato zvláštní hra se jmenovala *Zarch* a byla to jakási trojrozměrná verze *Defendera*, v níž hráč poletoval po různorodém světě a bojoval proti šíření smrtelně nebezpečného vetřeleckého viru. Ačkoli hra byla velice složitá na ovládání, brzy se dočkala konverze na většinu přístrojů, přičemž byla přejmenována na *Virus*.

V2000 je tedy pokračováním hry *Zarch/Virus* a je také založena tom samém základním nápadu - po všech obydlených světech galaxie se šíří záhadný virus, který přenáší nákazu (ta způsobuje znetvoření, mutaci) na vše, čeho se jen dotkne. Po mnoha zoufalých snahách zastavit další pokračování tohoto vetřeleckého viru se spojily nejlepší mozky všehomíru, inženýři i vědci, a sestrojili zcela novou bitevní loď, která má bojovat jak proti viru, tak proti mutantním stvořením, která jsou jeho produktem, přičemž bude pochopitelně zachraňovat ostatní, dosud přežívající lidi. Celá věc spočívá v tom, že v současné době je na světě pouze jedna z těchto nových, supermoderních lodí,

NA SVĚTĚ JE POUZE JEDNA Z TĚCHTO NOVÝCH LODÍ, A JELIKOŽ JSTE HRDINSKÝ TYP, POCHOPITELNĚ JSTE SE DOBROVOLNĚ PŘIHLÁSIL, ŽE JI BUDETE ŘÍDIT.

1

2

3


[1] Pro fanoušky původní verze je zde dokonce tajná zarchovská úroveň. [2] Virus se šíří ohromující rychlostí. [3] Zdrojem viru jsou tyto úly.

ONE PLAYER · MEMORY CARD COMPATIBLE · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ VÝROBCE: **Frontier Developments** ■ DISTRIBUTOR: **Grolier Interactive**
■ DATUM VYDÁNÍ: **říjen** ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: **žádné**
■ STYL: **strategická střílečka**



a jelikož jste nenapravitelný hrdinský typ, pochopitelně jste se dobrovolně přihlásil, že ji budete řídit.

Na děj se v *V2000* pohlíží z perspektivy třetí osoby, kdy ve středu pozornosti se nachází vaše postava. V každém ze světů je vaším hlavním úkolem pozabíjet všechny mutantní stvoření, čehož okamžitým důsledkem bude oslabení vetřeleckého úlu, z něhož se virus šíří - tedy, konkrétněji řečeno, dostanete příležitost tento úl vyhodit do povětří. Až tento úkol dokončíte, můžete použít zařízení pro pohyb v dimenzích schované v jádře zmíněného úlu, které vás přenese na další ohroženou planetu. Navíc pochopitelně také dostáváte vedlejší úkoly: například zachránit před nebezpečím tu či onu skupinu lidí. A jakoby toho snad nebylo dost, každý ze světů obsahuje jistá tajemství a můžete zde provádět celou řadu „nepovinných" akcí - například přemisťovat lidi do spojeneckých továren, kde budou vyrábět extra zbraně pro vaši bitevní loď.

Právě ovládání této lodi bylo tím nejtěžším na původní hře - než jste vůbec mohli začít létat, dalo to hodiny dřiny. Naštěstí loď, kterou dostanete v *V2000*, má dva režimy pohybu (viz rámeček napravo, kde získáte další informace), a díky tomu se lze s jejím ovládáním lépe vypořádat.

Jistých rozšíření doznal i zbytek hry. Tak například je zde spousta nových zbraní, power-upů a dalších věcí, s nimiž si jistě vyhrajete (včetně automatizovaných vozítek, která můžete vypouštět, kde se vám zlíbí, mimo jiné máte k dispozici dokonce i zátěž, díky které se můžete pohybovat po mořském dně). Daleko důležitější však je, že struktura hry umožňuje jak strategii a taktizování, tak také jednoduché rozsévání smrti a zkázy.

Mnoho světů obsahuje tajné východy, jejichž prostřednictvím se mezi jednotlivými planetami můžete pohybovat nelineárním způsobem. Když se vám některý ze světů jeví jako příliš obtížný, snadno jej můžete přeskočit a vrátit se k němu později. Podobně továrny ve světech, které jste před virem již zachránili, i nadále chrlí zásoby munice a zbraní, takže potřebujete-li zrovna doplnit zásoby, vždy se pro ně můžete vrátit. Podobně rozmanité jsou i způsoby, jakými můžete dosáhnout svého cíle: buď můžete po planetách jen tak poletovat a ničit vše, co se vám připlete do rány, anebo můžete vymýšlet nejrůznější strategické plány, chystat léčky, předstírat ústup a pak udeřit, pohybovat se po různých odchylkách atd., což hře dodává velký logický rozměr.

V2000 je opravdu úchvatný produkt, až na dva problémy. Tím prvním je grafika, která přestože jinak je detailně propracovaná a hezká, se často zasekává a přeskakuje, zejména v momentech, kdy dochází ke mnoha věcem najednou. Za druhé, přestože autoři věnovali hodně času i úsilí tomu, aby se hra ovládala snadněji než původní verze, stále to není žádná procházka růžovým sadem. Zvládnout ovládání lodi zabere hodiny úporné dřiny a nějakou dobu rovněž trvá, než proniknete do samotné hloubky a složitosti celé hry. Pokud jste vášnivý a zkušený hráč, který má rád obtížné věci, nebo ještě lépe fanoušek původní verze, pak se do *V2000* zamilujete na první pohled. Pokud jste spíše občasným hráčem, který dá přednost nějaké zábavné a jednoduché střílečce, možná vás tento produkt mine.

Andy Butcher

VÝŠ A VÝŠ A BUM...

Jedním z naprosto jedinečných rysů *V2000* je způsob, jakým vaše bitevní plavidlo může manévrovat ve dvou režimech, z nichž každý má své výhody i nevýhody.



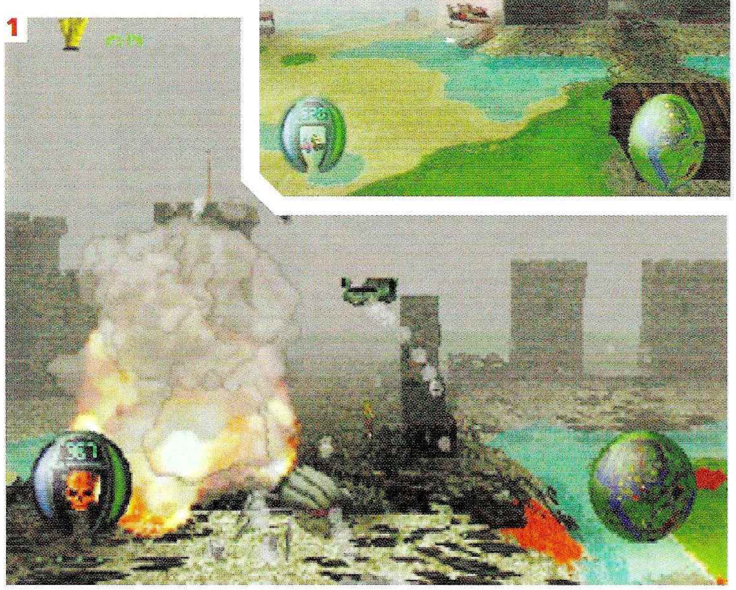
Ve vznášedlovém režimu se vaše plavidlo vznáší těsně nad zemí, kde se můžete otáčet, zvyšovat nebo snižovat polohu zbraní a k pohybu používat raket dopředu či dozadu. To je základní režim a snáze se také ovládá. Bohužel, jste-li zrovna v tomto režimu, nemůžete se pohybovat po velmi prudkých svazích nebo stoupat podle zdí, často se vám stává, že vrážíte do nejrůznějších věcí.

V plném letovém režimu může vaše loď překonávat i nejrůznější překážky. Zbraně jsou však pevně nastavené a míří dopředu. Hlavní rotor je situován ve středu plavidla a zajišťuje pohyb. Pokud přidáte plyn v horizontální poloze, budete nabírat výšku, můžete se otáčet nahoru či dolů a také se pohybovat dopředu a dozadu. Tento režim je složitější, ale některé, zejména pozdější úrovně bez něj nedokončíte.



KDYŽ SE VÁM NĚKTERÝ SVĚT JEVÍ JAKO PŘÍLIŠ OBTÍŽNÝ, SNADNO JEJ MŮŽETE PŘESKOČIT A VRÁTIT SE K NĚMU POZDĚJI.





[1] Samotná různorodost úrovní a vizuálních stylů činí tuto věc velice zajímavou... [2] A stejně tak velice bohatý výběr power-upů a zbraní.

Alternativy...

G-Police	9/10
Armoured Core	8/10
Carnage Heart	8/10
V2000	7/10

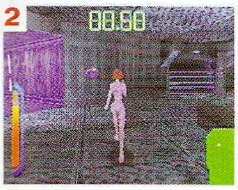
VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Pěkné trojrozměrné světy, ale bohužel občas pomalé.**	7
■ HRATELNOST:	**Velice obtížná na zvládnutí, ale nuvěřitelně flexibilní.**	8
■ ŽIVOTNOST:	**Před sebou máte na 30 světů, které obsahují tajemství.**	9

Velice složitá směsice strategie, taktiky a starého dobrého střílení, pro nezkušeného nebo jen příležitostného hráče se nedoporučuje.

7 Z DESETI











[1] Proč někdo nezastřelí toho chlápka? [2] Být rychlejší než vteřinová ručička není sranda, zvlášť s tímhle ovládáním. [3] Roboti si ani po smrti nedají pokoj. [4-5] „Že mě netrefíš!" Má pravdu, ten parchant.

The Fifth Element



Země, vzduch, oheň, voda a... Kdybychom se řídili hrou inspirovanou filmem, byla by tím chybějícím pátým elementem pravděpodobně úmorná nuda.

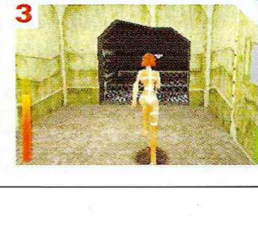
Čas běží jako magor, člověk si ani nestačí vyměnit ponožky a pět tisíc let je v pytli. Řeklo by se, že takové hyperkulaté jubileum je vhodná záminka k rozpoutání pořádného mejdanu, při kterém budou stříkat Křižíkovy fontány šampaňského a pin-upové krasavice z Playboye vyskakovat roznožmo z dortu, ale chyba mostu. Místo svíček na dortu bude sfouknut život na naší Zemi. Právě jednou za pět tisíc let dostane totiž Zlo šanci získat pár bodů ve svůj prospěch a samozřejmě si hned začne brousit rovnátka na naši planetu. Zlo totiž nezná oddechu ani mateřské dovolené, a tak si sbalí kufry a vyrazí nás smést. Zastavit ho může jen jeden muž, jedna žena a čtyři šutry.

Snímek slavného francouzského režiséra Luca Bessona je nejen jedním z největších SF-fláků posledního desetiletí, ale svou podivností si zadělal na post kultu (není moc filmů, které by začínaly jako Indiana Jones, po pár minutách si nasadily temné brýle Blade Runnera a aniž by daly divákovi čas tuhle změnu vydýchat, provedly další bleskový obrat a dezertovaly na území situačních komedií). A člověk nemusí být zrovna Albert Einstein, aby si dokázal spočítat, že Úspěšný film = Kmitající programátoři, kteří pod bičem producentů potí stejnojmennou gamesu.

KORBEN SE NEOVLÁDÁ NEJLÉPE, ALE TO HRÁČ DOKÁŽE PŘEKOUSNOUT.







[1] To už není „střílejte, až když uvidíte bělma jejich očí." To je spíš „...až dokážete spočítat chlupy v nose." [2] Vezmi bombu. [3] Použij bombu.

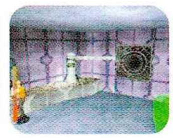
■ VÝROBCE:	Kalisto	■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	3D akční

1


ELEMENTÁRNÍ PROBLÉMY

K střílení do věcí potřebujete trochu dovednosti. Většinou. V případě *The Fifth Element* je to všechno na náhodě. Buď zasáhnete ozbrojeného vojáka, nebo vzdálené sudy s benzínem. Pro pilovače mozkových závitů je tu spousta originálních oříšků spočívajících v mačkání velkých zářících knoflíků a vykopávání mříží od ventilace. Nudit se nebude, mříží je tu tolik, že mu to vystačí až do penze.


Obtížné míření.

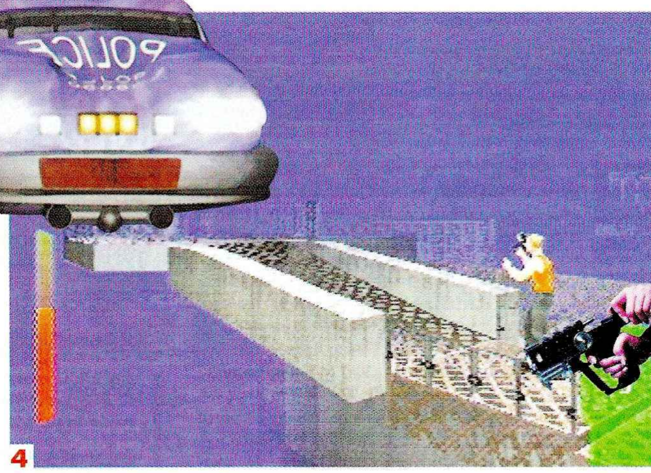

Pitomé hádanky.


A co teď?


Sezame, otevři se.

2


3


4




[1] Výbuch made in sud s benzínem. [2] Lee-loo umí ručkovat a plazit se. [3] Právě jste obdrželi expresní jízdenku do restartovacího bodu. [4] Skok víry.

CHODBY, CHODBY, CHODBY A ZASE CHODBY. OBČAS ZPESTŘENÍ V PODOBĚ PROCHÁZKY PO ŘÍMSE ČI ČASEM LIMITOVANÉHO ÚNIKU Z VĚZENÍ.



Začíná to docela dobře. Poté, co zhlédnete dlouhou a skvělou ukázku z filmu a absolvujete krátký let nad futuristickým městem, vklouznete do oranžového trička taxikáře Korbena a jdete zakroutit krkem prvnímu levelu. **Korben se sice neovládá nejlépe (zvlášť když musí přes něco skákat), ale to zkušený hráč dokáže překousnout i s umělým chrupem svého dědečka.** Obdivovatele Bruce Willise může navíc potěšit, že - ač mu hrdina není příliš podobný - při opatrné chůzi nahazuje typický willisovský postoj.

Teprve v druhém levelu otvírá peklo dokořán svou náruč. Hrůza vtrhává na scénu spolu s druhou herní postavou - mimozemskou Lee-loo. Hráč ani pořádně nestačí vyluxovat očima její střídmě zahalenou postavičku, když ho zasáhne první šok. Ne, nesloží ho pohled na další antiseptické chodby, ani to, že hrdinčiny tvary zdaleka nedosahují vyvinutosti Lary Croft. Pravý důvod jeho infarktových mrákot je daleko děsivější. Ona nemá zbraně! Ano, hrozivý sen každého hráče, po kterém se probouzí zbrocen potem a dalšími tělesnými tekutinami, se ve hře *The Fifth Element* stává sadisticky krutou realitou. Lee-loo je vypuštěna do koridorů, kde krvežízniví masakrátoři právě pořádají slet, tak bezbranná, jako by šla trávit nedělní odpoledne do mateřské školky. Jediné, co může použít na svou obranu, jsou ruce a nohy, a tak ji skoro každý policejní nýmand může přetáhnout obuškem z pytle ven, až se jí z hlavy kouří. Po chvíli se hráč sice naučí, jak ukopat létajícího robota či obrněného příslušníka k smrti, jenže co je mu to platné, když se jich objeví víc najednou. Potom už jen nasloucháte, jak do vás obušky morseovkou vyklepávají: „Všechno, co před smrtí řeknete, může být v záhrobí použito proti vám," a pak můžete leda zkusit pumpnout Smrt o její kosu.

A co dál? Chodby, chodby, chodby a zase chodby. Občas zpestření v podobě procházky po římse či časem limitovaného úniku z vězení, ale unifikované chodby vládnou železnou rukou. Hádanky taky nepatří k nejobtížnějším - zmáčknete svítící čudl a otevřou se dveře. Jediné, co se opravdu povedlo, jsou filmová intermezza mezi levely - ovšem za ty si tvůrci hry nemůžou přisvojovat žádné zásluhy, ty jen vzali z filmu a přestříhali tak, aby seděly do pozměněného děje (Lee-loo vysvobozuje Korbena z vězení, atd.). Prostě se tenhle pokus spojit *Tomb Raidera* s *Fighting Force* nezdařil. I když pořád je to ještě o kousek lepší než *Spawn*.

Jiří Pavlovský

Alternativy...

Tomb Raider 2	10/10
Tomb Raider	10/10
Fade to Black	8/10
Time Commando	8/10
The Fifth Element	4/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Solidní, ale málo nápaditá.**	6
■ HRATELNOST:	**Chvílemi hra připomíná čínské mučení.**	3
■ ŽIVOTNOST:	**Jepice je proti této hře Metuzalém.**	4

Jeden z mnoha klonů *Tomb Raidera*, na který se ještě tvůrci snažili naroubovat bojovku. Díky animacím a prostředí může zabrat jen na zaryté fanoušky filmu, pro ostatní je to jen šeď.

4 Z DESETI

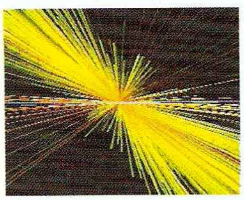
ONE PLAYER · MEMORY CARD COMPATIBLE

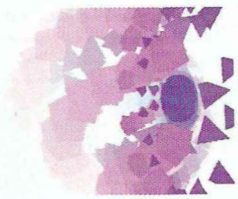
■ VÝROBCE:	SCEI	■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	3D kaleidoskop

Baby Universe

Son et lumiére v podání Sony.

Po návratu z tahu si ji ovšem asi dlouho pouštět nebudete...









Postfraktální šílenství, techno nářez nebo seriózně odrážející hudební zrcadlo? *Baby Universe* je někde mezi těmito možnostmi.

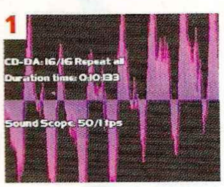
Zní to tak trochu do funky, že? Takovéhle jméno byste asi dali japonské dívčí punkové kapele, nějakému nočnímu klipu ve stylu new age či jakékoliv z věcí, které kdy vinylu svěřila skupina St. Etienne. Pochopitelně vše se má úplně jinak. *Baby Universe* je název posledního pokusu firmy Sony o skloubení světa taneční hudby a světa PlayStation. Cílem byla věc, která vám nedá spát, tedy až do té doby, než se objeví *Tekken 4*. Tak to je tedy *Baby Universe*, abyste věděli. A máte to.

Ve skutečnosti nemá vůbec nic. *Fluid* má alespoň ulítlé delfíny, *PaRappa* smažící se kuřátka, *Bust A Groove* zase růžové lesklé kalhotky. No a *Baby Universe...? Baby Universe* má akorát světla. Pravda, jsou to taková světla, se kterými můžete různě otáčet a všemožně si s nimi pohrávat, ale nakonec to jsou stejně jenom světla. Světla, která tančí podle hudby. A to je všechno.

Asi bych to měl nějak rozvést, že ano? Tedy, *Baby Universe* je náhodně se generující trojrozměrný kaleidoskop, který si nahrajete do vašeho PlayStation. Jakmile se program nahraje, vyjmete disk, místo něj vložíte libovolné hudební cédéčko a voilá - audiovizuální jukebox je na světě. Vyladíte barvy, roztočíte spirály, budete si měnit rychlost, prostě pořádně to osolíte... K tomu máte k dispozici nekonečný výběr klikiháků, sinusových křivek, duluxovských explozí a zenbudhistických napodobenin organického techno-artu. *Baby Universe* může být skutečně odvaz - popartové cukrlátko, které ve stylu breakdance vtančí na vaši obrazovku po sedmnáctém Martini. Víte, co máme na mysli.

Ale na několika místech to trochu skřípe. Za prvé, zábava je to asi tak na deset minut, pak vám totiž dojde, že hra na jakoukoliv hudbu používá stejný vzor. Za druhé, pravděpodobnost, že nějaký mladý nadšenec do hudby vymění svůj skvělý Technics za mixážní schopnosti PlayStation, je značně malá. Za třetí, vyhodit nějakých patnáct stovek nebo víc za věc, která se v Americe přidává k PlayStationům zdarma, to by byla opravdu hloupost. A to si k tomu ještě připočtěte, že obdobná hudebně-světelná show (*V-CD*) se zdarma objevila na disku PlayStation Demo One. Sečteno a podtrženo, *Baby Universe* nevypadá jako novinka, nýbrž pěkně sešle. No docela sranda, ale přiznejme si to - copak byste takovou hru hráli po celonoční pařbě v klubu? Asi sotva, spíše zapnete stereo a vypnete obrazovku, ne? Asi tak nějak to bude.

Mike Goldsmith

1 

2 

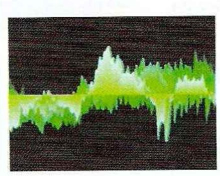
[1] Smyčky vytvoříte pomocí časových ukazatelů. [2] Bohatý výběr polygonových střípků do vašeho kaleidoskopu.

Alternativy...

Není žádná alternativa k *Baby Universe*.

JUKEBOXOVÉ ŠÍLENSTVÍ

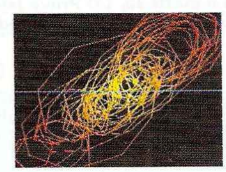
Jak kdysi prohlásil mistr oboru Roni Size, umění pudingu zcela spočívá v jedení. Přikyvujíce hlavami nad tímto moudrým výrokem jsme testovali *Baby Universe* za pomoci opravdu různorodých melodií. Zde vám předkládáme výsledek.



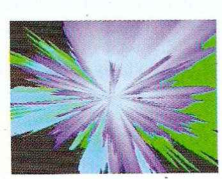
Sexy Boy - Air
Zní jako: francouzský Stephen Hawking.
Vypadá jako: narušené mozkové vlny nějakého androida.



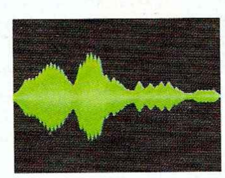
Road Back Home - Cornershop
Zní jako: Johnny Cash.
Vypadá jako: něco na způsob budhistického kaleidoskopu.



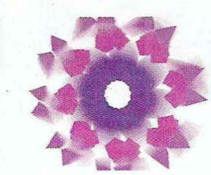
Bummy - Aphex Twin
Zní jako: mixér, který dostal záchvat.
Vypadá jako: Aphex Twin, tady to fakt sedlo.



Hundred Mile High City - Ocean Colour Scene
Zní jako: skutečně, ale skutečně stará věc.
Vypadá jako: „Urob si sám" pro fetišisty, co ujíždějí na bombách.



Jayou - Jurassic 5
Zní jako: medový hip-hop z da Bay.
Vypadá jako: ...jako skvrna... jako moucha, supermoucha, superfly.



C'est la vie [K-Klass Remix] - B*Witched
Zní jako: satanův tanec oslavující věčné zatracení vaší duše.
Vypadá jako: hezké, roztomilé květiny.

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Jú, koukněte na ty nááááádherné balvičky.	8
■ HRATELNOST:	Záleží na tom, jaká je vaše sbírka cédeček.	1
■ ŽIVOTNOST:	Něco mezi motýlem a konzervou s hovězím.	3

Pro technošílence je *Baby Universe* možná roztomilá cetka - ale takové peníze se přece za cetky obvykle neplatí. Nebo snad ano?

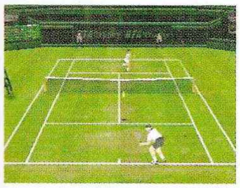
4 Z DESETI

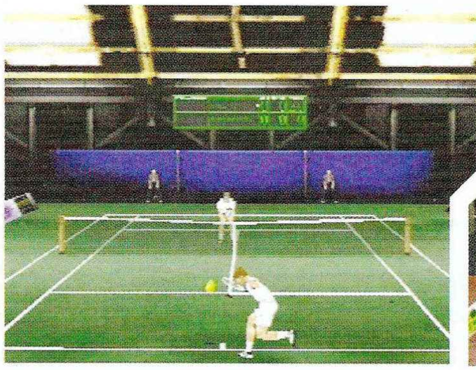
■ VÝROBCE: **Gremlin Interactive** ■ DISTRIBUTOR: **Gremlin Interactive**

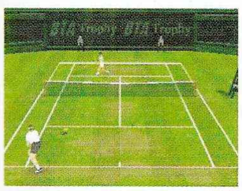
■ DATUM VYDÁNÍ: **září** ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: **žádné**

■ STYL: **simulace tenisu**

UP TO 4 PLAYERS · MULTI-TAP COMPATIBLE · MEMORY CARD COMPATIBLE



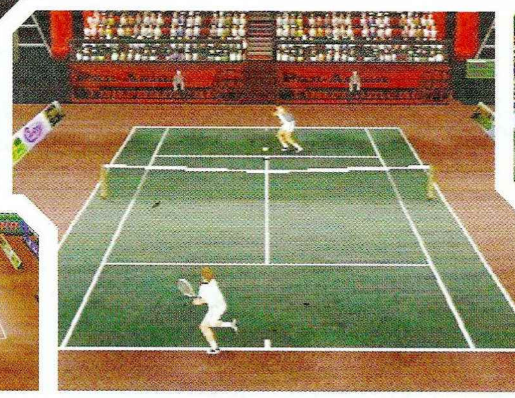








Některé obrázky z *Actua Tennisu*. Ne že by grafika byla úplně špatná, ale přesto tu chybí skvělá interaktivita *Smash Court Tennis*. A naše rada? Dívejte se ve výprodejích po výlisku této staré namcovské arkády.





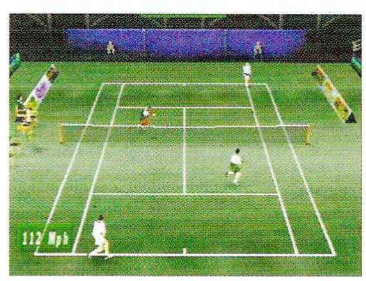
Actua Tennis

Ty doby, kdy tenis na počítači vypadal jako dva bílé pruhy a mezi nimi čtvercová značka, jsou dávno pryč. Nebo snad ne?

Uvážíme-li, že tenis byl vůbec prvním sportem převedeným do počítačové formy, a to ve skvělé (jak jinak, když byla úplně první) hře *Pong*, může to budit dojem, že v současné éře, které vládnou výkonné mašiny PlayStation, je snadné udělat ten opravdu nedokonalejší simulátor bílého sportu, na němž by již nešlo nic vylepšit. Nicméně tuto teorii vyvrací celé moře nezdařených pokusů. Gremlinovský *Actua Tennis* bohužel posunuje ideu příjemného playstationového tenisu ještě několik kroků dozadu za základní čáru.

Přitom trojrozměrné prostředí a motion-capture animace jsou rozhodně dobrým výchozím bodem a zcela nepřehlédnutelně zde jistý potenciál je, avšak celé to kazí neuvěřitelně loudavé tempo a směšně nerealistická akce. Hráči totiž po kurtu bruslí, jako kdyby hráli tenis na ledě. Často také budete narážet na časová zpoždění vyvolávající trpný úsměv. Tak například stisknete tlačítko pro úder, budete sledovat, jak se míček vrací na stranu vašeho soupeře, a *teprve pak* uvidíte, jak váš hráč provádí pohyby nezbytné k odehrání úderu. Takovéto věci dokážou pořádně naštvat.

K těmto kosmetickým chybám však přistupuje ještě jedna zásadní - hratelnost má do dokonalosti značně daleko. Sice je zde značný výběr úderů - topspin, čop, přímý úder či lob, ale vítězné míče mnohem spíše získáte díky chybám svého protivníka než svými vlastními zásluhami. Jen málokdy budete mít příležitost zahrát přesný prohoz nebo nabíhaný forhend, a to i přesto, že do hry byly vkomponovány některé opravdu skvělé údery. Největší chybou





Nejlepší součást každé tenisové hry: přesná rána čárovému rozhodčí mezi...

hry je však to, že je prostě nudná. Pokud hru hrajete jenom chvilku a tak nějak se vám podaří zvládnout základní údery, pak možná vaši duši nepatrně povznese, ale má to hodně daleko k vysoké hladině adrenalinu, kterou by takovýto druh sportovních her měl zcela jistě rozproudit.

Na druhou stranu je třeba přiznat, že hra určitý potenciál má, a pokud se na základě této verze rozhodnou u Gremlin udělat pokračování, mohla by to být celkem příjemná hra. Ale pozor, tato hra se na trhu měla objevit původně v létě roku 1997, takže ta příští by měla rozhodně být dochvilnější. Pokud si ale chcete zahrát nějaký příjemný playstationový simulátor tenisu ještě dříve, než se objeví toto pokračování, vřele doporučujeme *Smash Court Tennis*.

Tim Tucker



Tak to bude úvodní obrazovka nové gremlinovské hry *Actua Tennis*.

Alternativy...

Smash Court Tennis	8/10
Actua Tennis	5/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Přesvědčivé sprity, ale velice nepovedená animace.**	5
■ HRATELNOST:	**Hodnotíme jako dostatečnou, jsou zde chyby.**	4
■ ŽIVOTNOST:	**Velké množství nejrůznějších voleb.**	6

Toto měla být nová generace tenisového simulátoru. Místo toho zůstává stále nejlepší a nejzábavnější tenisovou hrou starý *Smash Court Tennis*.

5 Z DESETI

Pet in TV

Výrobce: Sony
Distributor: SCEE
Datum vydání: říjen
Styl: tamagotchi



Patříte-li mezi onu skupinu šťastlivců, které v loňském roce chytla horečka zvaná tamagotchi a doposud je neopustila, pak možná uvítáte zprávu, že hrou *Pet in TV* se virtuální chovatelství stěhuje na PlayStation. Zde jde o to, postarat se o hyperroztomilého a hypersladkého robůtka, nedopustit, aby měl jakýkoli nedostatek, a kochat se pohledem na to, jak krásně nám to děťátko vzkvétá. Proti gustu žádný dišputát.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Pěkná stvořeníčka, méně povedené prostředí.** 5
- HRATELNOST: **Příliš malá interaktivita.** 4
- ŽIVOTNOST: **Podle toho, jaký jste chovatel, přeci.** 5

5 Z DESETI

Victory Boxing 2



Výrobce: JVC
Distributor: JVC
Datum vydání: září
Styl: simulace boxu

Na obzoru se objevilo několik simulátorů boxování. Zatímco *Knockout Kings* od EA Sports nevypadají příliš vábně, tento titul představuje jednoznačně nejlepší hru svého žánru. Milovníci tohoto populárního sportu budou nadšeni, stejně tak každý, kdo se vyžívá v promyšleném taktickém bojování muže proti muži. Kladem je nesporně i nádherná autentická atmosféra.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Steroidová a chlapsky přitažlivá.** 7
- HRATELNOST: **Pokročilá, taktická a vtahující.** 8
- ŽIVOTNOST: **Masivní, dlouhodobá výzva.** 8

8 Z DESETI

Pocket Fighter



Výrobce: Capcom
Distributor: Virgin
Datum vydání: říjen
Styl: 2D bojovka

O této věci jste si mohli základní údaje přečíst v minulém čísle. Po delším hraní lze jen potvrdit, že tento produkt řady *Street Fighter* od legendární arkádové firmy Capcom patří mezi úplně nejpovedenější. *Pocket Fighter* je nejlepším důkazem, že kreslené dvourozměrné bojovky jsou stále přitažlivé a mohou být plnohodnotnou alternativou k trojrozměrným řežbám.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Moc pěkná, kreslená.** 8
- HRATELNOST: **Zjednodušené ovládání znamená spoustu zábavy.** 8
- ŽIVOTNOST: **Spousta bojů, zvláště pro dva hráče.** 8

8 Z DESETI

Buggy

Výrobce: Gremlin
Distributor: Gremlin
Datum vydání: říjen
Styl: závodní autíčka



Tato závodní hra s malými dálkově ovládanými buginami znamená poměrně dobrou zábavu s několika celkem originálními vychytávkami, ale postrádá do značné míry pocit dokonalosti, který máme u nejlepších her současnosti. Tím končí někde v půli vysoce konkurenčního pole závodních her. Srdce má na správném místě, ale trpí grafickými a herními chorobami.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Stylová, leč v pohybu rušivě skákavá.** 6
- HRATELNOST: **Pohybuje se ve škále od zábavné po nudnou.** 5
- ŽIVOTNOST: **Šikovnější hráči si poradí lehce.** 5

6 Z DESETI

TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™ POWERLINE

PSM SE SPOJIL S OFICIÁLNÍ HORKOU LINKOU SONY, ABY VÁM ZAJISTIL NEJNOVĚJŠÍ CHEATY PŘÍMO Z MOZKOVÉHO CENTRA SONY.

Oficiální playstationová horká linka Powerline je univerzální evropská služba pod patronací Sony, která zprostředkovává rady pro hráče, jež je možné získat připojením pomocí tlačítkového telefonu. Česká mutace pro zakyslé zoufalce mezi vámi bohužel v současnosti neexistuje a pravděpodobnost, že bychom se dočkali něčeho podobného v blízké budoucnosti, je malá. Alespoň ušetříme peníze za hovorné, protože tato služba je samozřejmě placená (typu 0609).

Nicméně díky dobré spolupráci, která probíhá mezi Powerline a naším mateřským magazínem, máme alespoň tu možnost přinášet každý měsíc našim čtenářům oficiální cheatové informace přímo ze zdrojů Sony. V minulém čísle jsme to zkusili poprvé (spolu s poměrně radikální předělávkou celé rubriky Top Secret), a líbí se nám to čím dál více. Snad už případy, kdy námi zveřejněné cheaty z toho či onoho důvodu nefungovaly, budou vzácností.

Tento Top Secret je zatím rozsahem největší v krátké historii našeho magazínu. Má celých deset stránek (oproti pěti stranám prvního čísla) a kromě výše diskutovaného Powerline cheatlistu přináší rozsáhlý bojovkový speciál zaměřený na tři oblíbené bojové tituly současnosti. Předně to je náš favorit *Tekken 3*, kde se tentokrát nejvíce věnujeme teorii úspěšného boje. V sekci o *Dead Or Alive* máte kromě obecných rad ještě k dispozici seznam všech dosažitelných speciálních voleb a jejich popis. V závěrečné části se podíváme na čtvrtý díl *Mortal Kombatu*, kde se mimo jiné dozvíte, jak pracovat s tzv. kombatovými kódy.

KDO BUDE REPREZENTANTEM?

Kromě letní soutěže ve hře *Gran Turismo* dobíhala současně s uzávěrkou i soutěž o výběr reprezentanta ČR pro londýnské předvánoční finále v The Tekken Tournament. Kdo sledoval náš časopis pravidelně, ví, že v tomto případě jde o PALový turnaj v *Tekkenu 3*. Zúčastnit se ho mohli všichni, kdo si tuto hru zakoupili a obrátili se na některé z kontaktních míst (děkujeme prodejnám Score v Praze a v Brně a také Megastoru Bontonland) se svým výkonem na memory kartě (v režimu Survival). Právě dnes (den před uzávěrkou) jsme shromáždili data a vybrali deset nejlepších účastníků, které pozveme na pravidelné setkání se čtenáři do Bontonlandu v pátek 6. listopadu. Ano, počítáte správně, v momentě, kdy čtete tyto řádky, je už známo jméno českého reprezentanta pro souboj roku v Londýně. O tom vás budeme informovat příště, zatím prosíme vezmete zavděk alespoň nejlepšími výkony. Ještě poznámka: První místa se zdají být téměř neuvěřitelná, ale vše se poctivě kontrolovalo přes memory kartu a bylo v naprostém pořádku.

1. Rostislav Eichler	149
2. Petr Horák	92
3. Aleš Karásek	83
4. Jozef Trcka	66
5. Petr Luňák	39
6. Filip Naumovič	33
7. Herbert Urbanec	32
8. Ondřej Průša	29
9-10. Petr Bulíř	28
9-10. David Němec	28

Možná se vám zdají některá jména povědomá. S některými jsme se už setkali v souvislosti s letní soutěží v *GT* a dvojice kolegů-novinářů budiž pádným důkazem úzkostlivé objektivity pořadatelů soutěže (kromě PSM, také česká pobočka Sony, zmíněné prodejny a hlavně evropské zastupitelství tvůrce Namco). Ať už vyhrál kdokoli, držíme mu palce!

POWERLINE

WWF WAR ZONE

Hrajte jako Cactus a Dude
Hru vyhrajte jako Mankind v režimu Challenge buď ve velké nebo střední obtížnosti, a na obrazovce postav vám přibude Cactus Jack a Dude Love.

Hrajte jako Trainer
Přepněte se do tréninkového režimu a na obrazovce pro výběr postav zvolte Custom a následně Trainer.

Hrajte jako Sue
Vyhrajte hru *WWF* v režimu challenge s Bretem Hartem nebo Owenem Hartem ve velké nebo střední obtížnosti. Teď je Sue vaše.

Nové oblečení
Abyste si mohli dopřát trochu elegance v režimu Creation, dosáhněte ve hře *WWF* vítězství v režimech a obvyklou obtížností. Až se vám to podaří, najdete spoustu nových košil, kabátů, masek a kalhot.

Speciální kostým
Vyhrajte *WWF* se Stone Coldem, pak se přepněte na Stone Cold a zmáčkněte L2, R1 nebo R2 a kostýmy budou vaše.

Chřestýš
Když vyhrajete *WWF* v režimu Challenge s hráčem vytvořeným zápasníkem, budete si mezi borci moci zvolit supersilného Steva Austina zvaného Chřestýš.

Vytvoření bojovnic
Vyhrajte *WWF* s hollywoodským Hulk Hoganem nebo Shawn Michaelsem, a v režimu Creation bude k dispozici předloha pro ženské tělo.

Režim Big Head (velká hlava)
Vyhrajte *WWF* s British Bulldogem v režimech s normální obtížností.

Provokace
Chcete-li svého protivníka naštvat, zmáčkněte uprostřed boje následující kombinace tlačítek.
Provokace 1: zmáčkněte úder + blok
Provokace 2: zmáčkněte kravatu + kop

POWERLINE

ARMOURED CORE

Perspektiva první osoby:
Zmáčkněte ◎ + △ + START a potom START, abyste se vrátili do hry.

Fixovaná kamera:
Zmáčkněte ◎ + ⊗ + START a potom START, abyste se vrátili do hry.

Zpět standardní pohled:
Zmáčkněte dvakrát START.

Výměna pozadí:
Označte symbol a přepněte se na editační obrazovku. Pak podržte L1 + L2 + R1 + R2 a zmáčkněte SELECT.

Změna jména pilota:
Vjeďte do garáže a vyberte volbu Change AC Name. Podržte L2 + R2 + →, pak podržte ⊗ a rychle stiskněte ◎.

Neomezený bonus:
Dokončete více než 100 scénářů s více než 90 procenty vítězství a celkovým průměrem nejméně 98 procent. Nyní budete moci mít neomezenou váhu působící na nohy, váhu jádra a výkon generátoru, stačí jen ignorovat varování o přetížení.

POWERLINE

SAN FRANCISCO RUSH

Abyste získali všechna auta, zmáčkněte na obrazovce voleb: △ ◎ ◎ ⊗ R1.

Nákladní auto získáte, když si vyberte auto a podržíte L1 dokud nezačne závod.

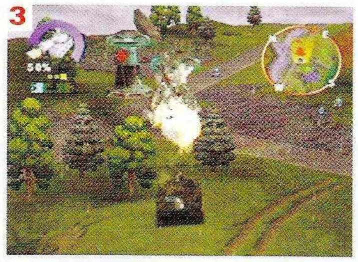
1



2



3



4



Nejnovější tipy a cheaty pro vás: [1] *TOCA Touring Cars*, [2] *Colin Rae Rally*, [3] *WarGames* a [4] *Fluid*. Tak co, vy podvodníci?

Buginu získáte, když si vyberete kterékoliv auto a podržíte R1 dokud hra nezačne.

Skryté auto získáte, když si vyberete kterékoliv auto a podržíte R1 + R2.

Pro výběr ostatních aut si vyberte kterékoliv auto, pak zmáčkněte ↓ na obrazovce pro výběr převodovky, abyste mohli přecházet mezi Low Rider, autobusem, autem s raketovým motorem, taxíkem a policejním autem. Přesvědčete se, že máte co nejvíce klíčů, protože čím více jich získáte, tím více aut budete moct řídit. Zmáčkněte ◎ také na obrazovce pro výběr aut, a dostanete se ke čtyřem dalším autům: Viper, hipíkovská dodávka, Brouk a F1 McLaren.

Chcete-li získat UFO, podržte na obrazovce pro výběr aut R1 + R2 + L1 + L2 a vyberte si auto. Nepouštějte je a zmáčkněte ⊗ na výběr soupeře obrazovce. Pak držte △ dokud závod nezačne.

POWERLINE

TOCA: TOURING CAR

Ke znovu vydané platinové hře otiskujeme cheaty. Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče, počkejte, dokud neuslyšíte hlas Tiffa Needella, jak říká: „Cheat mode enabled."

Znemožnění detekce kolizí:	CMNOHITS
Sopečná trasa:	CMDISCO
Odemknutí všech tratí:	JHAMMO
Zamknutí všech tratí:	CMLOCK
Pohled z helikoptéry:	CMCOPTER
Karikaturní pozadí:	CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem:	CMSTARS
Prémiová auta:	CMGARAGE
Střílení do ostatních aut:	TANK
Motokárový režim:	CMCHUN
Agresivní auta:	CMMAYHEM
Nízká gravitace:	CMLOGRAV
Déšť v opačném směru:	CMRAINUP
Rychlý režim:	XBOOSTME
Pohled z filmové kamery:	CMFOLLOW
Pohled typu *Micro Machines*:	CMMICRO
Pohled hlavou dolů:	CMUPSIDE

POWERLINE

COLIN MCRAE RALLY

Vepište své jméno jako jedno z následujících, a získáte danou výhodu.

Přístup ke všem autům:	SHOEBOXES
Auta Wobby:	BLANCMANGE
Zrychlení na okruhu a v terénu (klepněte na ⊗ a ◎):	BUTTONBASH
Řídí spolujezdec:	BACKSEAT
Spolujezdec s vysokým hlasem:	HELIUMNICK



Těžko lze toto považovat za sportovní disciplínu. Nemyslíte?

POWERLINE

WARGAMES

Hesla misí:

Mise NORAD

Česká republika:
◎⊗◎ ◎⊗⊗ ◎⊗◎

Ruský Ural:
⊗⊗◎ ⊗⊗⊗ ⊗◎◎

Káhira, Egypt:
◎▣⊗ ◎◎△ ◎⊗▣

Kambodža:
△⊗◎ ◎⊗⊗ ▣△◎

Švýcarské Alpy:
▣◎◎ ▣◎⊗ ⊗◎⊗

Libye:
▣⊗⊗ ⊗◎▣ ◎⊗▣

Islandský kanál:
◎◎⊗ ▣▣△ ▣▣◎

Grenada:
▣▣◎ △◎△ ⊗△△

Louisiana Bayou:
⊗△◎ ▣◎◎ ◎⊗▣

Čína:
◎▣△ ⊗▣△ △△▣

Saudská Arábie:
△▣◎ ⊗△◎ ◎⊗▣

Polární kruh:
▣▣△ ▣△▣ △⊗△

New York:
⊗⊗◎ △⊗△ ▣⊗▣

Poušť Omaha:
◎▣◎ ⊗▣⊗ △◎⊗

Mise W.O.P.R.

Florida Keys:
◎⊗◎ ◎⊗◎ ⊗⊗◎

Irian Jaya:
▣△⊗ △⊗◎ ▣⊗△

Nová Anglie:
⊗△◎ ⊗⊗◎ ◎◎△

Rusko:
◎◎▣ ▣◎⊗ △⊗⊗

Brusel:
⊗◎⊗ △△▣ ◎⊗△

Jižní Afrika:
△△⊗ ⊗▣▣ ⊗⊗◎

Hong Kong:
▣⊗◎ △⊗⊗ ▣◎△

Mexiko:
▣◎△ △⊗◎ ⊗⊗◎

Beringova úžina:
⊗◎▣ △◎⊗ ▣⊗△

POWERLINE

FLUID

Abyste získali zlatého delfína, označte START nastavení na titulní obrazovce, pak zmáčkněte ↓, ↑, →, ← a ▣. Pokud se vám to podařilo, ujistí vás zvukový signál.

POWERLINE

CIRCUIT BREAKERS

Zvýšení rychlosti (pro okruhy pro více hráčů):
Na obrazovce pro výběr okruhu zmáčkněte najednou ◎, ⊗, △ a ▣. Dole na obrazovce by se měl objevit obrázek motoru.

Závodění hlavou dolů (pro oba režimy):
Na obrazovce pro volbu okruhu zmáčkněte najednou L2, R2, ↓ a ⊗. Dole na obrazovce by se měla objevit pohybující se šipka.

Odemknutí tratí:
Spusťte hru pro jednoho hráče a zmáčkněte START, aby se hra pozastavila. Teď přejděte k volbám a nastavte zvuk. Označte efekty a pak podržte L2 a zároveň R2.

Opačný směr tratí pro více hráčů:
Vyberte si trať a pak, když auta vjíždějí do tunelu, zmáčkněte SELECT + ⊗ + ▣. Pokud to funguje, vjedou auta do tunelu pozpátku.

Nová pružná auta:
Zmáčkněte během startovacího odpočítávání ◎ + ←.

TOP SECRET

VÍTEJTE V NAŠEM SOUKROMÉM PRŮVODCI PO ZÁBAVĚ JMÉNEM *TEKKEN 3*. V PRÁVĚ PŘEDKLÁDANÉM CELKU NALEZNETE NEJDŮLEŽITĚJŠÍ TIPY TÝKAJÍCÍ SE HRATELNOSTI A JEŠTĚ PÁR VĚCÍ NAVÍC PRO FAJNŠMEKRY.

TEKKEN 3













LEKCE PRVNÍ: ZÁKLADY

Začněme popořádku... V této hře najdete mnohé prvky, které jsou zcela charakteristické pouze pro ni a které je bezpodmínečně nutno pochopit, chcete-li hru vůbec hrát s nějakým požitkem. A jak se říká, nejlépe začít pěkně od podlahy.

ÚTOČENÍ

První věc: Svého zkušenějšího soupeře nezlikvidujete, budete-li pouze bezmyšlenkovitě mačkat nějaká tlačítka. Začněte tedy s jednou postavou (tou, se kterou si nejvíce rozumíte) a naučte se tolik chvatů, kolik si jen dokážete zapamatovat. Pak začněte pracovat na vlastních útočných kombech a naučte se zvládat ty nejobtížnější pohyby. Jakmile se vám to povede s jednou postavou, uvidíte, že to jde mnohem snáze i s ostatními atd. S obvyklým zuřivým mačkáním tlačítek se v *Tekkenu 3* příliš daleko nedostanete.

BRÁNĚNÍ

Minimálně stejně důležité jako útočení, je i dokonalé zvládnutí obranných technik. To platí ostatně pro většinu dobrých bojovek. Teprve když dokonale ovládnete oba tyto prvky, lze mluvit o tom, že hru opravdu hrajete. Musíte se především naučit styl vašeho soupeře. Jakmile jej do detailů poznáte, uvidíte, že budete reagovat téměř automaticky: budete vědět, kdy se uhnout, odstoupit, přikrčit se a potom, jakmile se jenom na okamžik odkryje, přijít se zničujícím kombem.

ÚTOČENÍ



BRÁNĚNÍ



LEKCE DRUHÁ: ZDOKONALOVÁNÍ

ÚKROK STANOU

Zvládnete-li obranu, dalším krokem je úkrok stranou. Pokud jej použijete nečekaně, může soupeři způsobit vážné potíže, zcela jej rozhodit a vydat na milost vaší ofenzivě přicházející zezadu v podobě rány nebo chytu. Nicméně je třeba dávat pozor a úkrok pečlivě načasovat. Pokud se vám to totiž nepovede (nejlepší je s úkrokem začít právě v okamžiku, kdy se soupeř začíná vrhat proti vám), protivník bude automaticky sledovat vaše násměrování a útok se mu povede.

PŘEHOZY



ÚKROK STRANOU



PŘEHOZY

Chyt a přehoz protivníka nejenže dobře vypadá, ale také je to skvělá věc, chcete-li: a) dostat svého protivníka na zem za účelem dalších speciálních chvatů; b) změnit rytmus boje, což může být důležitá věc. Je to vlastně taková zdokonalená obrana: když na vás chce soupeř zaútočit, elegantně ustoupíte stranou a pohodlně ho chytnete a následně s ním provedete něco ošklivého.

LEKCE TŘETÍ: MISTROVSKÉ TECHNIKY

KOMBA

To je ta nejvýživnější strava, kterou hra poskytuje. Každá postava zde má jistý počet chvatů, které jsou-li provedené za sebou v určitém pořadí, není možné vůbec přerušit a vykrýt. Obyčejně se nazývají komba a je jich široká škála - od těch velmi jednoduchých až po téměř neuvěřitelná deseti a více kroková. Budete-li mít dostatek vůle a trpělivosti, začnete do nich postupně pronikat a přidávat je ke svému repertoáru.

JUGGLING

To se v mnoha aspektech velice podobá kombu, ale s tím rozdílem, že „juggling" spočívá v řetězci speci-

KOMBA

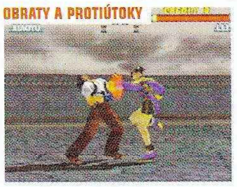


álních chvatů, které nepřítele udrží neustále ve vzduchu a ten se tudíž naprosto není schopen bránit.

OBRATY A PROTIÚTOKY

Snad nejobtížnější chvaty, které ve hře existují (ne co se stiskávání tlačítek týče, nýbrž spíše načasování). Nicméně obraty i protiútoky jsou velice důležité, zejména když se dostanete do vyšších úrovní hry. Cílem obou chvatů je zastavit nepřítelův útok, tudíž by je bylo možné zařadit mezi obranné, avšak jelikož jejich okamžitým následkem je přechod do útoku a úder na protivníka, můžeme je nazývat obojetnými. Trénujte je co nejvíce, jsou nejlepší.


JUGGLING


OBRATY A PROTIÚTOKY

POKUD VŠE SELŽE...

Nebo v případě, že vám jde hlavně o výhru a méně o krásu bojového výstupu. Nabízíme zde několik méně férových triků, které rozhodně stojí za zapamatování.

ZBABĚLECKÉ CHVATY

Jsou velmi zákeřné. V zásadě jde o toto: přijdete-li na nějaký smrtící úder a budete ho opakovat stále dokola, jenom proto, že funguje, pak jste, dámy a pánové, pěkní zbabělci. Nicméně tato taktika se ukazuje jako velice důležitá (i když trochu nemorální) v těch momentech, kdy sil ubývá a porážka vám hledí do očí.

TRÉNINKOVÝ REŽIM

To rozhodně není tak nefér záležitost jako ta předchozí, avšak rozhodně je stejně důležitá. Po čase přijdete na to, že si nejlépe rozumíte s jednou nebo dvěma postavami a právě v tréninkovém režimu z těchto svých oblíbenců dostanete to nejlepší. Opravdu nikde jinde se nedozvíte, jak se ten či onen obtížný chvat vykonává.

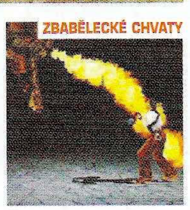
BOJÍTE SE VÝŠEK?

Vždy střídejte výšku vašich útoků. Máte tři různé výšky, z nichž si můžete vybrat - vysokou, střední a nízkou. Kombo, které kombinuje všechny tři, má mnohem větší šanci na úspěch, než kterékoliv jiné.


POZNEJTE POSTAVY


TRÉNINKOVÝ REŽIM


BOJÍTE SE VÝŠEK?


ZBABĚLECKÉ CHVATY

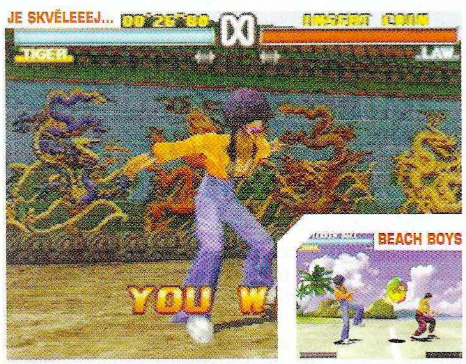
POZNEJTE POSTAVY

Snažte se naučit co nejvíce různých stylů a poznat co nejvíce postav. Budete-li se totiž úzkostlivě držet jenom jedné a také jednoho stylu, váš protivník velice záhy přijde na to, jak vás zlikvidovat. Snažte se míchat rozdílné typy, například boxery (Paul Phoenix, Bryan Fury), s typy, které se zaměřují spíše na boj tělo na tělo (King, Eddy Gordo), nebo typy vysloveně rychlými (Julia Chang, Ling Xiaoyu, Marshall Law).

SKRYTÉ VĚCI

Pokaždé, když hru dohrajete do konce s jinou postavou, nejenom že se odhalí i její konec, ale také se seznámíte s tajnou postavou (je jich celkem devět). Zde máte jejich seznam, a to v pořadí, v jakém se objevují.

Kolikrát je třeba dohrát hru:	Jména postav:
Jednou	Kuma
Dvakrát	Julia
Třikrát	Gun Jack
Čtyřikrát	Mokujin
Pětkrát	Anna
Šestkrát	Bryan
Sedmkrát	Heihachi
Osmkrát	Ogre
Devětkrát	True Ogre


JE SKVĚLEEEJ...
BEACH BOYS

JE SKVĚLEEEJ...

Mnoho lidí se mylně domnívá, že Tiger je úplně nová postava. Nikoli, je to pouze třetí kostým Eddyho Gorda - ačkoliv má samostatný (a skvělý) klipový konec. Tento kostým si můžete vybrat tehdy, podaří-li se vám hru dohrát se všemi ostatními postavami. Pak vám stačí pouze stisknout Trojúhelník nebo Start a Eddy si jej už najde sám.

BEACH BOYS

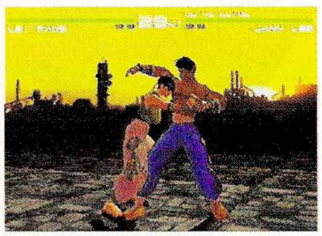
Jedním z dalších jedinečných rysů této hry je bonusový režim plážového volejbalu, k němuž se dostanete, podaří-li se vám hru dohrát přinejmenším s deseti postavami - pravděpodobně na tento volejbal narazíte náhodou, až budete pátrat po skrytých postavách. Je to celkem zábava asi tak půl hodiny, ale rozhodně to je něco nového. Lepší něco než nic, že?



TOP SECRET

I KDYŽ SE NEMŮŽE MĚŘIT S HRAMI *TEKKEN*, JE *DEAD OR ALIVE* JEDNOU Z NEJLEPŠÍCH BOJOVÝCH HER NA PLAYSTATION. JE TO RYCHLÁ, URPUTNÁ HRA. UŽIJTE SI JI S POMOCÍ NAŠEHO NEZBYTNÉHO PRŮVODCE.

DEAD OR ALIVE









Protipohyb (vlevo) je bezpochyby nejdůležitější dovedností, kterou musí hráči *Dead Or Alive* zvládnout. Bez ní, při používání pouhého standardního „blokování", hráči obtížnější zápasy téměř určitě prohrají.

OBECNÉ RADY

Dead Or Alive dluží mnohé řadě *Virtua Fighter* od Sega a je důležité si uvědomit rozdílné užívání komb a důležitost protiúderů. Tréninkový režim hry je dobrým způsobem, jak si můžete vypilovat vlastní komba, takže by nemělo moc smysl otiskovat dlouhý seznam pohybů. Místo toho vám nabízíme některé základní techniky.

● Používejte tlačítko Counter. Zpočátku bude možná jednodušší útoky jenom blokovat a útočit jen když se vám nabídne volný prostor. Tento způsob boje je ale žalostně nedostatečný proti zkušenému protivníkovi. *Dead Or Alive* se odehrává v takové rychlosti, že obranná taktika bude možná jen proti nepříteli, který ještě příliš nepokročil s kombovými pohyby. S použitím tlačítka Counter nicméně mohou hráči kdykoliv najít vhodnou chvíli pro útok. Trénink bez diskuse přináší znatelné zdokonalení.

● Používejte zónu nebezpečí. V souboji, kde jsou oba bojovníci slušně šikovní a zběhlí v blokování a protiútocích - jako řekněme při souboji dvou zkušených hráčů - může zóna nebezpečí přinést důležitý zvrat. Jakmile se váš protivník přiblíží k její hranici, zkuste jednoduché sražení k zemi jako třeba nízký silný kop do strany nebo krátké kombo. Navrch k újmě, kterou způsobí následný výbuch, může bystrý bojovník způsobit ještě další výraznou škodu pomocí kopů a úderů do padajícího protivníkova těla.

● Trénujte údery na padající a ležící postavy. Můžete perfektně zvládat princip komb, protiúderů i blokování, a stejně prohrajete spoustu zápasů proti hůře vybaveným soupeřům. Zvládnutí této sady je klíčem k ucelení dobře nacvičeného bojového stylu. Každá postava má spoustu pohybů, které útočí na protivníka při pádu z výšky. S jejich pomocí navíc můžete okamžitě poté nasadit komba. Pak budete moci zasáhnout svého ležícího či padajícího protivníka každým úderem, a tato další škoda - navíc k té, kterou jste již způsobili - může vylepšit vaše skóre znatelným způsobem.



● Používejte chytů. Mnozí konzervativní přívrženci bojovek se používání chytů vysmívají, považují je za laciné pohyby pouze na efekt, a místo toho dávají přednost elegantním supernáročným kombům. Ale v *Dead Or Alive* způsobují hody obrovské škody. Ignorovat jejich důležitost by byla přinejmenším pošetilost. Nejlepší je jejich použití proti











Bass a Bayman jsou velcí, pomalí bojovníci se zápasnickým stylem. Naproti tomu jsou Gen-Fu, Hayabusa a Jann Lee rychlí a pružní. Dobrá první volba: Jann-Lee.





Naučit se správně načasovat chyty je druhou důležitou dovedností. Nejlepší technika je dostat se do blízkosti rychlým skokem a začít s potřebným mačkáním na tlačítka v momentě, kdy je váš hráč na dosah od soupeře.



soupeři, který preferuje defenzivní styl hry, a také stojí za to, vyzkoušet je na hráči, jenž používá složitých pohybů. S takovými hráči může zkušený borec vyhrát zápas pouze za pomoci chytů.

VRAŽEDNÝ OHOZ

Ačkoliv *Dead Or Alive* neobsahuje velké množství postav, má každý bojovník v nabídce několik oblečků. Ty můžete získat, když v režimu pro jednoho hráče hru vyhrajete proti kterémukoliv soupeři. A abyste vyhráli i další kusy oděvu, prostě opakujte celou proceduru.

První kostýmy pro každého borce můžete získat tak, že nastavíte stupnici energie prvního hráče na maximum, množství energie na stupnici počítače na minimum a počet kol na jedna. Obleky, které jsou k mání později, však musíte vyhrát při standardním nastavení *Dead Or Alive*.

Dead Or Alive skutečně dokončíte teprve až získáte všechny možné obleky. Nové kostýmy můžete volit pomocí tlačítek „nahoru" nebo „dolů", když je příslušný bojovník zvýrazněn na obrazovce pro výběr postav.

MENU SPECIÁLNÍCH VOLEB

Pokud jste v *Dead Or Alive* nováčky, budete pravděpodobně zmateni přítomností speciálních voleb v menu normálního nastavení. Ovšem abyste se dostali ke všem sedmi kategoriím v nabídce, musíte splnit určité požadavky. Tady jsou kritéria pro dosažení každé z nich a stručný přehled jejich účinků.

1: FIGHT ORDER

Volby: Default (standardní bojový příkaz), Random (náhodný bojový příkaz), Manual (bojový příkaz nadefinovaný hráčem).
Jak je získat: Dokončete *Dead Or Alive* se všemi postavami v jakémkoliv nastavení. Dostanete se sem i v případě, že celkový hrací čas přesáhne tři hodiny.

2: SAFETY OPTION

Volby: Normal (normální), Nothing (na celém území hry je nebezpečná zóna), All (žádná nebezpečná zóna).
Jak je získat: Dokončete Time Attack za méně než pět minut ve standardním nastavení. Dostanete se sem i v případě, že celková hrací doba překročí šest hodin.

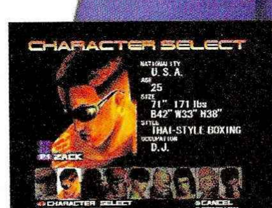
3: DANGER ZONE DAMAGE

Volby: No Damage (nebezpečná zóna vymrští hráče do vzduchu, ale nezpůsobí žádnou škodu), Small (malé), Normal (normální), Large (velké), Critical (účinek nebezpečné zóny je osudný). ▶









Mezi tvrdými dívkami je nejpříjemnější ovládat Lei-Fang, i když chvaty Tiny jsou obdivuhodné.



▶ **Jak je získat:** Poražte deset nebo více bojovníků v režimu přežití. Dostanete se sem i v případě, že celková hrací doba přesáhne devět hodin.

4: DANGER ZONE BOUNCE

Volby: No bounce (žádný odraz, v nebezpečné zóně mohou škody způsobit pouze pády), Normal (normální), High (vysoký odraz při dopadech v nebezpečné zóně).
Jak je získat: Vyhrajte režim Kumite s 80 procentní úspěšností nebo vyšší. Dostanete se sem také v případě, že celková herní doba přesáhne dvanáct hodin.

5: VOICE CHOICE

Volby: Normal (normální), Kasumi (Kasumi se stává komentátorem), Ayane (umožňuje Ayane stát se hratelnou postavou).
Jak je získat: Vyhrajte všechny Kasumovy oblečky. Nebo můžete počkat, až herní stopky překročí celkovou hodnotu 15 hodin.

6: EXTRA VOICE

Volby: Žádné - každý z bojovníků „vyhrává" novou frázi hodnou videoherního boxera, se kterou se čas od času vytasí.
Jak je získat: Použijte nastavení Command v tréninkovém režimu. Předveďte správně každý pohyb s každou postavou.

7: CG GALLERY

Volby: Prohlédněte si obrazovou galerii. A to je všechno, přátelé.
Jak je získat: Tohle je poslední a nejnanicovatější z tajných možností *Dead Or Alive*. Abyste ji otevřeli, musíte získat veškerou výbavu všech postav - včetně Ayane.

HRAJTE JAKO RAIDOU

Není cheatu, bohužel, který by vám umožnil volbu Raidou, ale kritéria pro jeho získání nejsou příliš drakonická. Prostě dokončete *Dead Or Alive* se všemi postavami a získejte jejich první oděv.

A Raidou teď bude k dispozici. A abychom předešli pochybnostem, tak vězte, že můžete v tomto případě volit jen mezi třemi převleky - namísto obvyklých pěti pro mužské postavy.

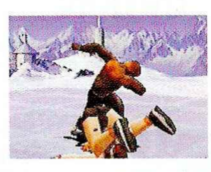
ÚSMĚV PRO KAMERU

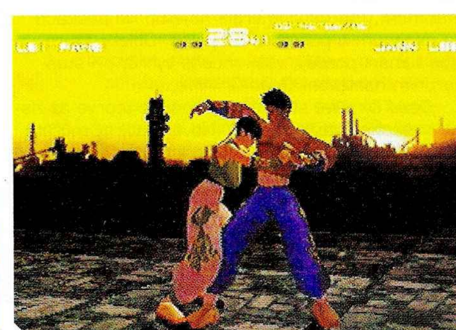
Vyhrajte kolo, a můžete si vybrat vítěznou pózu vašeho bojovníka. Ve výběru jsou tři a skrývají se za nahoru+kop+pěst, pěst+kop a nahoru+pěst. Abyste dobře viděli na skotačení vašeho vítězného radujícího se bojovníka, pohybujte kamerou pomocí směrových tlačítek, pro přiblížení a oddálení použijte L1 a R1.

REŽIM DANGER

Pokud jste příznivci drsných bojových podmínek, zkuste po spuštění hry podržet nahoru+pěst+kop. Tak odstraníte bezpečnou zónu, která je tradičně umístěna ve všech sektorech. Každý pád nebo klopýtnutí bude znamenat vymrštění nebohého bojovníka k nebi, které je doprovázeno prudkým poklesem energie jako pokuta. Zkušení hráči *Dead Or Alive* budou pravděpodobně chtít využívat tuto možnost při hře proti počítači, aby si zdokonalili své údery do padajícího protivníka.

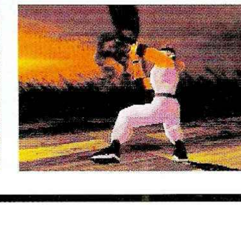












Existence pohybů, které soupeře omráčí, dovoluje chytřejšímu hráči *Dead Or Alive* soupeře znehybnit dříve, než se vytasí s nejlepšími komby ze svého repertoáru. Je také důležité se naučit rozpoznávat jevy, které vám zvěstují, že je protivník omráčen - většinou vypadají podobně jako Kasumin bezmocný protivník (vlevo)...

ZDVOJNÁSOBTE SI ZÁBAVU (I EFEKTIVITU) S POMOCÍ NAŠICH OSMI HORKÝCH TIPŮ VE VRAŽEDNÉ *MK 4*, V KRVÍ PROSÁKLÉ BOJOVCE OD MIDWAY.

MORTAL KOMBAT 4



MK4 **je bezpochyby krvavá hra. Ovšem až při dosažení jejího menu tajných voleb, kdy hráči mohou volit speciální možnosti, se stane doopravdy krajně brutální.**

JAK BÝT OBLEČEN

Chcete-li získat jeden ze dvou různých oděvů pro postavy v *MK 4*, spusťte hru a jako obvykle přejděte na obrazovku pro výběr postavy. Přepněte se na postavu, kterou jste si vybrali, ale než výběr realizujete, podržte „Start" a stiskněte tlačítko pro blokování. Typický hlas rozhodčího z *MK 4* potvrdí, že výměna oblečení proběhla - a to slovem „excellent", nebo tak nějak.

Pokud chcete získat třetí a poslední kostým, zopakujte postup popsaný výše. Například Scorpion má jako druhou možnost červený oblek bez masky a napotřetí šedou výstroj. Ostatní si najděte sami. Jako prémie navíc se po dvojím použití cheatu pro změnu oblečení vymění i zbraně, kterými postava disponuje. Sonya kupříkladu získá Kaiův nůž a Reiko ukradne palici Raydenovi.

EFEKTIVNÍ POUŽÍVÁNÍ ZBRANÍ

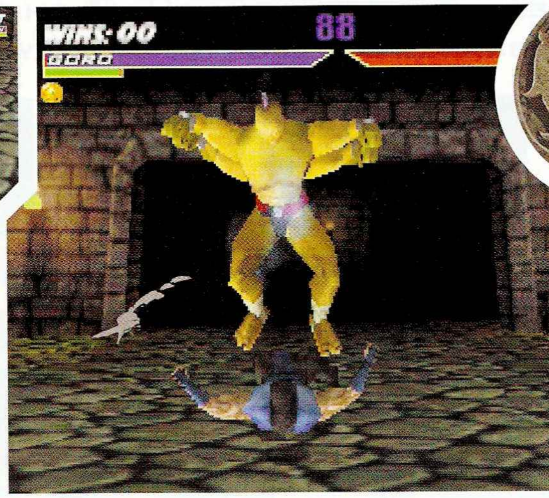
Existuje jednoduchý sled tlačítek, který přiměje každou ozbrojenou postavu, aby si vybrala svoji oblíbenou pálku, nůž, palici nebo jinou z mnoha osobně preferovaných zbraní. Ale věděli jste, že zopakování tohoto pohybu ve chvíli, kdy je zbraň zvolena, dá hráči možnost hodit ji na svého protivníka? Je to obzvlášť výhodné, když hrajete proti soupeři, kterému už zbývá jen málo energie - můžete jej, pokud jste rychlí a přesní, zlikvidovat na dálku a bezpečně.

Někteří z odborníků *MK 4* staví na tom, že používání zbraní je klíčem k dokonalému zvládnutí této bojovky. Nicméně začátečníkům, které smete hráčův prostý úder rukou, se to možná bude zdát daleko od pravdy. Často je nebezpečné vytrvat v útoku dostatečně dlouho, aby se vám vůbec podařil alespoň jeden zásah, výsledek pak za tu snahu nemusí stát, i když zbraně působí větší ▶



TOP SECRET







Můžete také hrát jako Goro. Vládne skutečně brutální silou, což je jeho hlavní zbraň proti široké škále úderů jeho protivníků. Goro je dobrou volbou pro likvidaci sebevědomých začátečníků.





▶ škodu než pouhé údery a kopy. Nejvýhodnější je proto aplikovat je z bezpečné vzdálenosti a nejlépe hned po tom, co byl protivník sražen k zemi.

PŘÍSTUP DO MENU CHEATŮ

Cheatové menu *MK 4* je nezbytností pro všechny mortální a kombatní šílence. Dostanete se tam pomocí tohoto jednoduchého postupu.
1: Spusťte hru pro dva hráče.
2: Napište kód 302 213 (vysvětlení viz Kombatová hesla).
3: Vyskočte ze hry hned, jak začne, a přepněte se na obrazovku Options.
4: Najeďte v aktuálním menu na položku VS screen enabled, ale nemačkejte to. Místo toho podržte asi deset vteřin tlačítka pro blok a běh. Asi v polovině by se měl ozvat zvukový signál, ale tlačítka stále nepouštějte, dokud se neobjeví cheatové menu.

KOMBATOVÁ HESLA

Pokud jste ve světě *Mortal Kombat* nováčky, budete asi zmatení šesti okénky, která se objeví na nahrávací obrazovce VS. Vysvětlení - jak vám každý veterán *Mortal Kombat* blahosklonně sdělí - je prosté: je to místo, kam mohou hráči, kteří vědí co a jak, vepsat jeden z mnoha cheatových kódů. A na tom také není nic těžkého.

- Do okének jedna, dvě a tři mohou hráči vepsat kódy po stlačení nízkého úderu, bloku a nízkého kopu. Aby bylo jasno, například do okénka dvě se dostanete zmáčknutím bloku na padu jedna.
- Hráč (nebo druhý hráč) může měnit obsah políček čtyři, pět a šest pomocí stejného nízkého úderu, bloku a nízkého kopu v daném pořadí.

A tady jsou kódy samotné. Čísla odpovídají počtu potřebných stlačení příslušného tlačítka. Takže abyste aktivovali cheat „jeden zásah vyhrává", musíte zmáčknout nízký úder jednou, blok dvakrát a nízký kop třikrát.
012 012 - režim Noob Saibot
020 020 - červený déšť (pouze v dešťové aréně)
050 050 - explozivní kombo
123 123 - jeden zásah vyhrává
100 100 - znemožnit hody
010 010 - znemožnit maximální škodu



110 110 - bez hodů a maximální škody
111 111 - libovolné zbraně (neutralizuje volbu náhodných zbraní)
222 222 - náhodné zbraně
002 002 - není možné vykopnout zbraň z rukou hráče
555 555 - spousta zbraní
444 444 - začít zápas se zbraněmi
321 321 - velké hlavy
666 666 - tichý souboj

VÝBĚR SPRÁVNÉHO MÍSTA

Následující kódy jsou další kombatová hesla, ale tato mění místo, kde se boj odehrává. Opět je musíte namačkat před bojem na VS obrazovku.

011 011 - Gorgův brloh
022 022 - studna
033 033 - staří bohové
044 044 - hrobová aréna
055 055 - dešťová aréna
066 066 - hadí aréna
101 101 - shaolinský chrám
202 202 - živý les
303 303 - žalář
313 313 - ledová jáma

BAVTE SE S NOOBEM SAIBOTEM

Další kostýmová zvláštnost, která hráči umožňuje obléknout Nooba Sailbota do velice podivného roucha. Přejděte na obrazovku pro volbu postav a najeďte kurzorem na Hidden. Teď přejeďte políčkem na Reiko. Podržte Start a zmáčkněte blok. K dokončení zmáčkněte blok a běh, a označí se Nood. Oděv, který si oblékne, je přinejmenším... řekněme... trochu zvláštní.



V úrovních, kde se vyskytují předměty vhodné k házení, lze vyhrát i bez jediného blízkého kontaktu.

HRAJTE JAKO GORO

Goro je dlouhodobým favoritem hráčů *Mortal Kombatu*, a když nyní hráči do poslední tečky dodrží následující postup, mohou si ho také zahrát. Nicméně musíte nejprve zdárně dokončit hru se Shinnokem a teprve potom může začít doopravdy fungovat - se správnými kombatovými kódy je to docela jednoduchý úkol.

Už jste úspěšně dokončili hru se Shinnokem? Skvělé. Tak budeme pokračovat dále. Spustte hru pro dva hráče a zvolte možnost Hidden. Zmáčkněte třikrát nahoru a pak jednou doleva. Kurzor by měl být na Shinnokovi. Zmáčkněte běh a blok, a bude vybrán právě Goro.

OBRANA PROTI CHYTAJÍCÍM PROTIVNÍKŮM

Je lehké se vyhnout tomu, abyste byli odhozeni. Prostě zmáčkněte dolů-zpět a blok, a všechny snahy soupeřů začít něco podobného skončí fiaskem. Někteří hráči však tuto techniku používají jako základ pro defenzivní strategii tak, že využijí jak této pozice, tak laciných nízkých kopů k odsávání soupeřovy energie. Záchrana spočívá v pohybu „zlámání končetin", kterým disponují všechny postavy. Prostě zmáčkněte nízký kop, když jste vedle svého přehnaně defenzivního protivníka, a kochejte se pohledem na to, jak jeho takzvaná „taktika" skončí fiaskem.

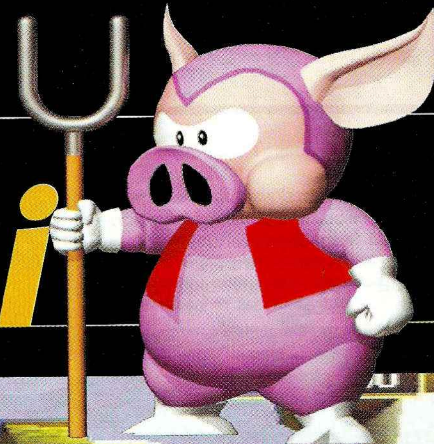


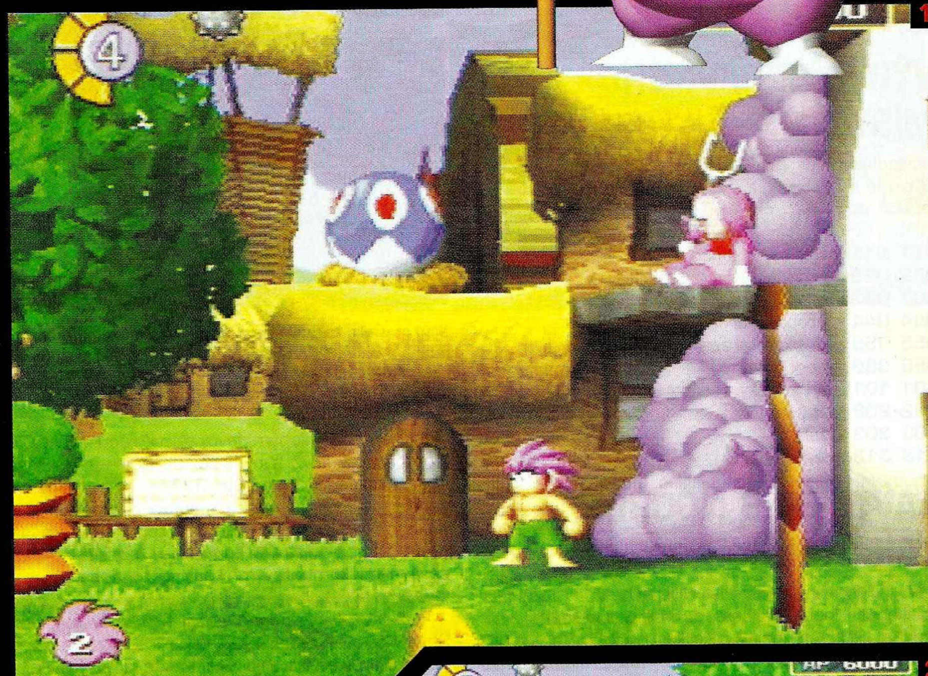
na CD



Dejte průchod svým hráčským vášním a vyhraďte si skvělý den pro adrenalinovou seanci s naším diskem. Pohodlně se usaďte a nechejte se pohltit světem fotbalu, ninjů v lycrových kombinézách, autíček, velkých aut a také vlasatého trolíka.

Tombi





■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: 2D plošinovka

■ PROGRAM: hratelné demo

Sláva dvojrozměrné plošinovce! O tomto žánru se často říká, že už nedokáže nabídnout nic nového a že je v úpadku, ale pak se najednou z elektronické změti vynoří hra jako tato a vše rázem vypadá jinak, velice příjemně a idylicky. Tombi je neandrtálec s růžovými vlasy a jeho svět zcela ovládla zlá prasata. Šunkáči jej pěkně namíchli, když mu ukradli velice vzácný náramek. Tombi se pokouší ztracený šperk získat zpět a při tom se dostává do nejrůznějších problémů, a právě zde (což asi nikterak nepřekvapí) do hry vstupujete vy. Co vlastně děláte? No, většinou jen tak pobíháte: doleva, doprava a také skáčete. Jelikož hra používá dvojvrstevné uspořádání, Tombi občas učiní nějaký ten pohyb směrem do obrazovky. Chcete-li být ve svém snažení úspěšní, nevyhnete se v tomto pseudo 3D prostředí ani jistému schovávání: za ploty, zdmi nebo stromy. Až budete procházet toto demo, mějte to na mysli.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - pohyb

R1 + Směr - změna úhlu pohledu

△ položky

○ zrušení/útok



[1] Nebuďte zakřiknutí. Řvěte, radujte se a skákejte kolem dokola, tohle je opravdu skvělá plošinovka.
[2] Nebojte se erpégéčkových prvků, váš zážitek se jenom znásobí. Tombi je opravdu moc a moc dobrý.

⊗ příjem/skok

◎ běh/mluvení/čtení

■ Další rysy

Jakmile skončíte jednu úroveň určitým způsobem, objeví se před vámi další mise. Například když rozbijete ptačí vejce, ven utečou ptáčata, která po vás bude chtít zpět poustevník. To zase naštve červené ptáky, takže vás pěkně proženou. Co vy na to?

■ Další informace

Tombi byl podrobně recenzován v PSM 6. Dostal tehdy skvělých 8/10. Což, jak každý pravidelný čtenář ví, je moc pěkné.

Ninja

■ DISTRIBUTOR: Eidos

■ STYL: 3D akční

■ PROGRAM: hratelné demo

Tento měsíc si o vaši pozornost říká *Ninja*, hra plná těch mečů, které mají držadlo stejně dlouhé jako čepel. Tedy neříká si o tu pozornost nějak halasně, spíše se tak plíží kolem a čeká, kdy by vám ze tmy podřízl hrdlo. Ninja totiž tyto věci velice dobře umí a teď, když je demo již na světě, máte šanci se to naučit i vy. Je to celé poněkud akční, ve stylu arkád - rychlé a brutální, na myšlení zde není čas.

Co je vaším úkolem? Projít všech 13 úrovní, jimiž hra disponuje, přičemž je třeba vyoperovat střeva všem těm, které na cestě potkáte. To je velice důležité, protože hra je věrná zásadám některých coin-opů, kdy se vám určité dveře neotevřou, dokud není prostor zcela vyčištěn. Své chvaty používejte s rozmyslem a sbírejte všechny klíče, na něž narazíte, zároveň však dávejte bedlivý pozor na nejrůznější pasti a zákeřnosti. Můžete kopat, mlátit rukama, házet nože, skákat a vyzbrojovat se nejrůznějšími druhy útočných zbraní, včetně dlouhé dřevěné tyče a také zahradnických nůžek. Demoverze na disku obsahuje sekci, která vám poskytne dokonalý obrázek o celé hře.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - směry
△ hod nožem
□ úder pěstí
✕ výskok
○ kop
R1 a R2 speciální chvat
R2 a L2 kouzlo, které vás přenese zpět na výchozí bod

■ Další rysy

Na konci každé úrovně na vás čeká jeden démonický boss. Jakmile ho zlikvidujete, dostanete se do obchodu s výzbrojí, kde můžete, kromě relaxace po té hrůze, nakupovat některé věci, které by v dalších sekcích mohly být životně důležité.

■ Další informace

Na *Ninju* jsme se pořádně podívali v minulém čísle. Hodnocení: 6/10.

1


2


[1] Průměrný ninja zcela postrádá přirozený stud. Zabíjí v pyžamu. [2] Radši si je držte od těla. To je naše rada.

World League Soccer

1


2


[1] Chcete-li utéci soupeři, musíte letět s větrem o závod. Míč dostanete mezi tyče pomocí nohou. Krok opakujte několikrát, a vítězství je vaše. [2] Na disku na vás čekají Brazílie a Skotsko. Či to byl nápad? Osud je krutý.

■ DISTRIBUTOR: Eidos

■ STYL: fotbal

■ PROGRAM: hratelné demo

Na tomto demu najdete všechny charakteristické rysy moderního fotbalu. Tento eidosovský titul je tak trochu vychytralý. Možná, že mu chybí některé perly, které jsou na první pohled patrné na jeho konkurentech, nicméně plně vám to nahradí neuvěřitelně přesnou a obtížnou simulací. Hra je opravdu velice obtížná a je třeba rychle dávat míč od nohy, protože jakmile se s ním rozběhnete, CPU protivník vám půjde skluzem pod nohy. Ostatně přihrávání zde funguje velice dobře, je rychlé a přesné, hra před vás staví hráče inteligentně, tak aby kolem sebe měli dostatek místa a mohli v akci pokračovat. Ovšem chcete-li uspět, hra rozhodně není snadná. Hned napoprvé rozhodně nemáte šanci, stejně jako se vám napoprvé nepovede vystřihnout parádní nůžky. To je ostatně také v pořádku, ve skutečnosti to chodí stejně. Na našem disku si zahrajete poločas zápasu Skotsko-Brazílie, buď pro jednoho nebo dva hráče.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - pohyb
✕ přihrávka/obrana
○ střelba
□ rybička
△ centr

■ Další rysy

Hru komentují Peter Brackley a Ray Wilkins. Jejich postřehy jsou velice přesné a díky bohu se skoro vůbec neopakují.

■ Další informace

Při hře jsme se pěkně zapotili. Když jsme pak vylezli ze sprchy a osušili se, do žákovské knížky jsme jí napsali známku 7/10.

1


2


[1] Takhle vypadá doslova uštvaný skotský hráč, který chtěl porazit Brazílii. [2] Strážce branky.

Circuit Breakers

■ DISTRIBUTOR: Mindscape

■ STYL: závodní

■ PROGRAM: hratelné demo+datadisk

Připravte se na pěkné mozoly na své sedací části. *Circuit Breakers* - to je skvělá závodní hra až pro čtyři hráče, plná velice roztomilých power-upů. Na tomto demu vám nabízíme jeden zcela nový, plně hratelný okruh, který nebudete mít nikde jinde šanci spatřit. Navíc, pokud již hru vlastníte, můžete za pomoci tohoto dema otevřít dalších osm zcela nových okruhů. Čtyři pro jednoho hráče a pak čtyři variace těchto okruhů pro více hráčů. Jak to provedete? Jednoduše vložíte disk se hrou, v menu zvolíte Add on Disk a pak vsunete demo disk. Tak do toho.



■ Ovládání

←→ volant
⊗ plyn
▢ brzda
R1 aktivace power-upu
R2 volba power-upu

■ Další rysy

Tipy: Ostré zatáčky projíždějte při vnitřní bariéře a protivníky vytlačujte ven z dráhy. Plné rychlosti používejte pouze na rovinkách.

■ Další informace

V PSM 3 tato hra získala výtečné ohodnocení 9/10. Je to opravdu skvělá záležitost.



Již jste hru dohráli? A máte demo? Skvělé! Tento disk obsahuje úplně nový okruh a ještě sedm dalších.

S.C.A.R.S.





Ještě trochu toho závodění pro více hráčů. Copak toto šílenství nikdy neskončí?

■ DISTRIBUTOR: Ubi Soft

■ STYL: závodní

■ PROGRAM: hratelné demo

Tato hra přímo oplývá power-upy. A to jak v režimu pro jednoho, tak i více hráčů. Účinek těchto věcí na průběh hry nelze rozhodně podceňovat. Tady máte jeden krátký, hratelný závod.

■ Ovládání

←→ volant
↓ zpátečka
▢ brzdy
◎ světla
△ změna úhlu pohledu
⊗ plyn
R1 střelba ze zbraně
R2 výměna zbraně
L1 skok
L2 pohled dozadu

■ Další rysy

Pro většinu závodů se jako nejlepší ukazuje auto-nosorožec. Pokud všem ujedete na startu, máte největší šanci vyzobat nejlepší power-upy.

■ Další informace

S.C.A.R.S. jsme krátce zrecenzovali v PSM 6. Hra tehdy obdržela velmi slušnou známku 8/10.

Test Drive 5

■ DISTRIBUTOR: Electronic Arts

■ STYL: závodní

■ PROGRAM: hratelné demo

Přichází další bomba od Pitbullu, takže je na čase naučit se sešlapovat pedál plynu až na zem. *Test Drive* se hodně poučil na všech těch závodních hrách, které se vyznačují tím, že se nedají s požitkem hrát. A udělal velmi dobře.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - volant
⊗ plyn
▢ brzda/zpátečka
△ změna úhlu pohledu
Hra je kompatibilní s Dual Shockem.

■ Další rysy

V konečné podobě má hra 17 okruhů, je zde celkem 28 vozidel a běhá rychlostí 30 framů za sekundu.

■ Další informace

Tato bestie má chuť se stát nástupcem *Gran Turisma*. Zda se jí to povede, se dočtete v příštím čísle našeho časopisu.

1



2



[1] Tento soupeř je zcela jasně naprostý cvok. [2] Dlažba městské ulice.

G-Darius

■ DISTRIBUTOR: THQ

■ STYL: 2D střílečka

■ PROGRAM: hratelné demo

Tato do stran skrolující střílečka ze světa ryb je určená především těm, které bere retro. Řídit vlastní plavidlo mrtvým prostředím nakonec není tak důležité, spíše sbírat power-upy. Jak tomu v arkádách bývá, i zde se můžete spojit s dalším hráčem a útoky podnikat společně. Další zajímavou věcí je, že těla nepřátel můžete přidávat ke svému arzenálu.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - směry
⊡ rychlá palba
◎ normální palba
⊗ chycení nepřítele

■ Další rysy

Bossové zde mají podobu obrovských mechanických ryb (nejrůznějších druhů). No, jako ryby rozhodně vypadají.

■ Další informace

Recenzi na *G-Daria* najdete v minulém čísle a tam se dozvíte veškeré podrobnosti. Zde uvádíme pouze hodnocení: 7/10.



Psychon

■ DISTRIBUTOR: není v prodeji (Yaroze)

■ STYL: střílečka

■ PROGRAM: kompletní hra





Vaším úkolem zde je proplést se tímto bludištěm, přičemž musíte používat svých pohybových a střeleckých schopností a na své cestě sejmout co nejvíce frajerů. Jedno varování: tato hra je nesmírně obtížná a zlá.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - směry
⊗ střelba

Pushy 2

■ DISTRIBUTOR: není v prodeji (Yaroze)

■ STYL: logická

■ PROGRAM: kompletní hra

Kladnou vlastností této hry je, že připomíná *Kula World*. Za pomoci té malé kuličky musíte přenášet krabičky na křížky. Že by nový *Rock 'n' Gem*? Možná. Jen nám není jasné, co se stalo s prvním dílem.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - směry





Everybody's Golf

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: golf

■ PROGRAM: videoklip

Zkontrolujte svou výbavu, jestli máte následující věci: hole, boty, čepice. Tento golf je opravdu vynikající titul. Nedáte si čaj, sire?

The Making Of Medieval

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: 3D adventura

■ PROGRAM: videoklip

Zveme vás k návštěvě viktoriánského obludária. Znáte to: hrbáči, skřeti, mužchobotnice atd. Ano, máme na mysli tvůrce hry. Nejsou totiž nejpohlednější.

Spyro The Dragon

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: 3D plošinovka

■ PROGRAM: videoklip

Teď uvidíte, proč jsme o této věci tolik básnili v čísle 4. Všichni ti velcí hrdinové: Mario, Kong, Sonic a Miner Willy se teď potkávají na pracáku, když si chodí pro podporu.

Dopisy

feedback

Něco k této rubrice: Jak jste možná zaznamenali, zatím se rubrika dopisů ustálila na dvouměsíční periodě, což je přibližně potřebná doba, abychom nashromáždili dostatek podnětných neopakujících se dotazů a názorů k otištění. Nezařazujeme sem (až na výjimky) dotazy na rady a cheaty ke hrám. Od toho je rubrika Top Secret, kde se snažíme vyhovět co možná nejvíce. Například v poslední době se shromáždily prosby o radu v *Colin McRae Rally*, a proto jsme uveřejnili příslušné cheaty v PSM 7. Dopisy jsou redakčně kráceny, jinak by se sem vešly asi tak dva. Všem autorům (i nezveřejněných) dopisů velice děkujeme za projevený zájem.

Farid D. Starman



ROMAN STŘEVLÍČEK, UHERSKÝ BROD

Zdravím PlayStation Magazín. Bylo by dobré, kdybyste zavedli čtenářskou inzerci.

Toto je jen ukázka z asi dvaceti žádostí stejného znění, která se nám dostala do ruky poté, co jsme uveřejnili příslušnou výzvu. Naše odpověď? Dobrá, není to málo (skoro každý čtvrtý dopis). Budiž tedy čtenářská inzerce. Tímto tedy vyhlašujeme zavedení nové rubriky, přičemž její rozsah upravíme podle míry zájmu z vaší strany. Zde je několik pravidel pro ty z vás, kteří by chtěli využít možnosti bezplatné čtenářské inzerce v PSM:

1) Své inzeráty pište výhradně na korespondenční lístek s jasným označením: „PSM-INZERCE".

2) Maximální délka jednoho inzerátu je stanovena na 200 znaků včetně mezer. Delší inzeráty nezveřejníme.

3) Téma inzerátu musí souviset s PlayStation.

4) Není povolena inzerce na prodej či koupi nelegálně kopírovaného softwaru.

5) V textu inzerátu je nezbytně nutné uvést jméno a úplnou adresu včetně PSČ, nebo telefonní číslo včetně předvolby.

ANONYM

Neplánuje se čistě náhodou *V-Rally 98*? Je to fakt dobrá hra a zasloužila by si pokračování.

V-Rally byla nejen dobrá, ale i velmi úspěšná, což je pro výrobu eventuálního pokračování určitě nejsměrodatnější. Bohužel však žádné oficiální zprávy o tom nemáme. Vaši pozornosti však zatím můžeme rozhodně doporučit *Colin McRae Rally*, která je bezpochyby prozatím nejlepší hrou v oboru.

Co takhle nějaký pořad pro nás hráče v televizi? Fakt by se hodil, nemyslíte? Občas se koukenu na slovenskou VTV na pořad Level majstrov...

To si pište, že by se hodil, ale kéž by to bylo tak jednoduché. Otázka televizního pořadu o počítačových hrách leží v hlavě mnoha lidem už dlouhá léta a není pochyb, že by si naše téma zasloužilo něco podobného, jako je například Kinobox o filmech. Věc není ovšem tak jasná z pohledu našich TV-stanic. Nicméně, stále více začínáme věřit a doufat, že by se to mohlo brzy povést. Jste-li věřící, můžete se za nás pomodlit.

KUFŮ

Mým oblíbeným herním žánrem jsou 3D akční střílečky (doomovky). Velice jste mě potěšili zprávou, že se chystá jedna z nejlepších her, *Quake II*. Nebylo by možné občas udělat nějakou tu recenzi na doomovku, třeba i na starší? Zatím z vydaných čísel PSM nebyla ani jedna. Myslím si, že tento styl her je velmi oblíbený, a proto doufám, že s tím něco uděláte.

Recenze otiskujeme zásadně na nové hry. Všechny současné 3D akční hry (jako třeba *Doom, Dark Forces, Distruptor, Exhumed, Tenka* či *Hexen*) vyšly dávno před prvním číslem českého PSM. Recenzovat starší hry není vážně možné. Brzy se snad dočkáme *Quaka II*. S nedostatkem nových doomovek my nic nenaděláme, proto spíše doufejte, že s tím pohnou sami výrobci.



HROMÁDKO

Už se nemohu dívat jak váš jinak dobrý časopis trpí nedostatkem stran a s ním i čtenáři. Když jsem z mateřského vydání PSM o 150 stranách odečetl reklamy vyšlo mi 100 stran, a proto si myslím, že by byl optimální takový rozsah.

Když prodáte 200 tisíc výtisků, což je případ našeho mateřského magazínu, a vycházíte v zemi, kde má PlayStation kolem 2,5 miliónů domácností (Velká Británie), můžete si dovolit ledacos. Pro vaši informaci prosincové číslo anglického PSM má mít 204 (!) stran. U nás jsou bohužel trochu jiné poměry. Myslím, že můžeme být rádi, že se podařilo uvést český PSM v život. Ale přesto, v příštím čísle (9) si poprvé se stostránkovým rozsahem zaexperimentujeme a uvidíme.

MIROSLAV PROFT, HABARTOV, OKR. SOKOLOV

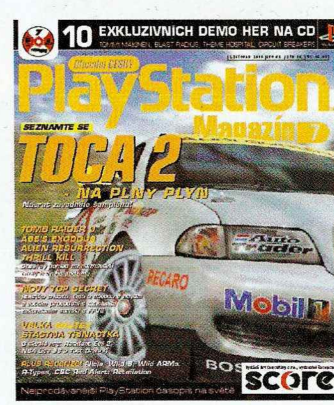
Je tomu asi tři měsíce, co jsem přivezl své manželce z Prahy *Final Fantasy VII*. Od té doby ji začala hrát a nemůžu ji skoro dostat od obrazovky. Moc jste jí pomohli tím, že jste začali vydávat návod k této hře. Jenže problém je, že jakmile dostane do ruky pokračování, tak u toho sedí tak dlouho, dokud není u konce tohoto návodu. Takže se také stane to, že já přijdu domů po noční směně a najdu svou manželku u televize, jak se trápí s tím, že se nemůže hnout z místa a neustále bloudí po mapce dokola. Žádám vás o pomoc, nemohli byste mi poslat návod...

Přejeme manželům Proftovým hodně veselých zážitků s i bez PlayStationu. Teď, když návod byl dokončen.

DAVID KRAUS, ČESKÝ KRUMLOV

Na internetu jsem viděl obrázky k připravované hře *Tekken 4*. Co o tom víte?

Shodou okolností jsme na inkriminovanou stránku též narazili, ale narozdíl od našeho čtenáře jsme triku tvůrců této neoficiální web-page nenaletěli. Jedná se o zcela nepodložené spekulace s použitím graficky upravených obrázků ze hry *Tekken 3* (např. šedovlasý důchodce Paul Phoenix).

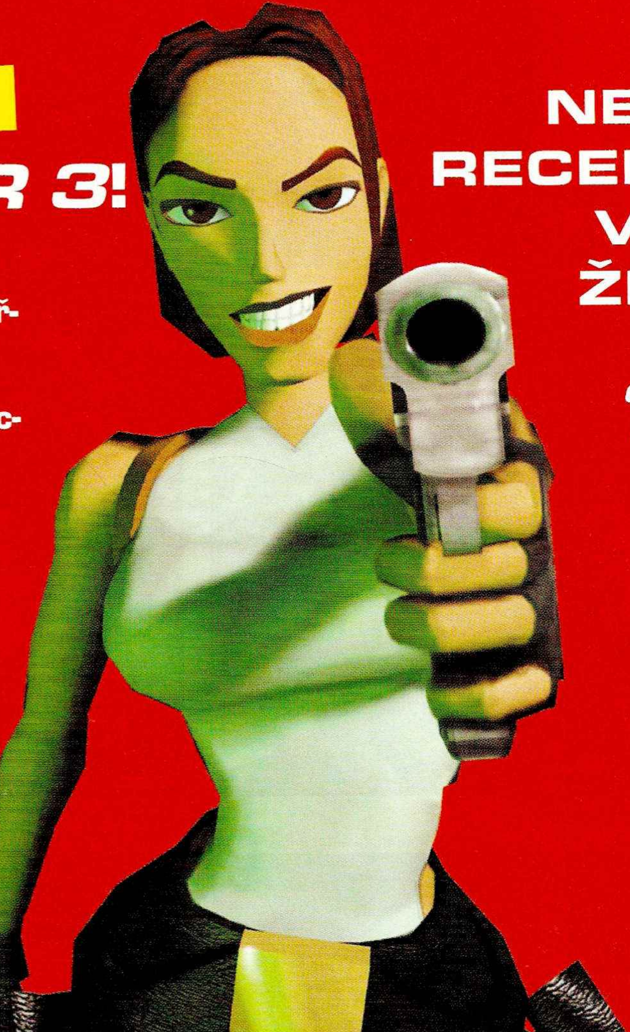




HRAJTE A
třeste se!
DUAL SHOCK TM
nová vibrační funkce ovladače
SONY
PlayStation
RESET
5 990,- Kč
cena kompletu
nebo
599,- Kč
v hotovosti +
10 měsíčních
splátek
ve výši
599,- Kč *
SELECT
START
ANALOG
CRASH BANDICOOT
GRAN TURISMO
HERCULES
MEDIEVIL
NHL FACE OFF
SPICE WORLD
SPYRO THE DRAGON
TEKKEN 3
THE FIFTH ELEMENT
FORMULA 1
... a spousta
dalších her
na tebe čeká!
NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION
www.playstation-europe.com
www.sony.cz
* v rámci akce u vybraných dealerů Sony

PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 9

V PRODEJI OD POLOVINY PROSINCE



EXKLUZIVNĚ

TOMB RAIDER 3!

Příští měsíc si fanoušci Lary Croft mohou přečíst obří recenzi! Náš mateřský magazín ji přináší jako první v celém širém světě. V nejbližší budoucnosti se též dočkáte hratelného dema *TR3*!

100 STRÁNEK

Vánoční dárek pro všechny věrné čtenáře? Co takhle 16 stránek navíc!

NEJVÍCE RECENZÍ VE VAŠEM ŽIVOTĚ!

Tomb Raider 3
Crash Bandicoot 3
Spyro The Dragon
Cool Boarders 3
FIFA 99
Abe's Exoddus
Colony Wars 2
Moto Racer 2
Test Drive 5
Music
Actua Soccer 3
ODT
LiberoGrande
Psybadek
Small Soldiers
Apocalypse
C3 Racing
Dodgem Arena

NA CD 10 EXKLUZIVNÍCH DEM



ISS Pro 98 - hratelná
Abe's Exoddus - hratelná
Medievil - hratelná
Blast Radius - hratelná
Mr Domino - hratelná
Unholy War - hratelná
B-Movie - hratelná
Fluid - hratelná
Crash Bandicoot 3 - videoklip
Haunted Maze - hratelná





PŘEDPLATNÉ

ZPRÁVA PRO PŘEDPLATITELE
OFICIÁLNÍHO ČESKÉHO PLAYSTATION MAGAZÍNU
Chcete ušetřit a dostat dárek? No tak stačí vyplnit složenku typu „C" a poslat ji na adresu PSX - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, 160 00 Praha 6.

Na druhou stranu složenky do „Zprávy pro příjemce" uveďte, od jakého čísla si chcete časopis předplatit.

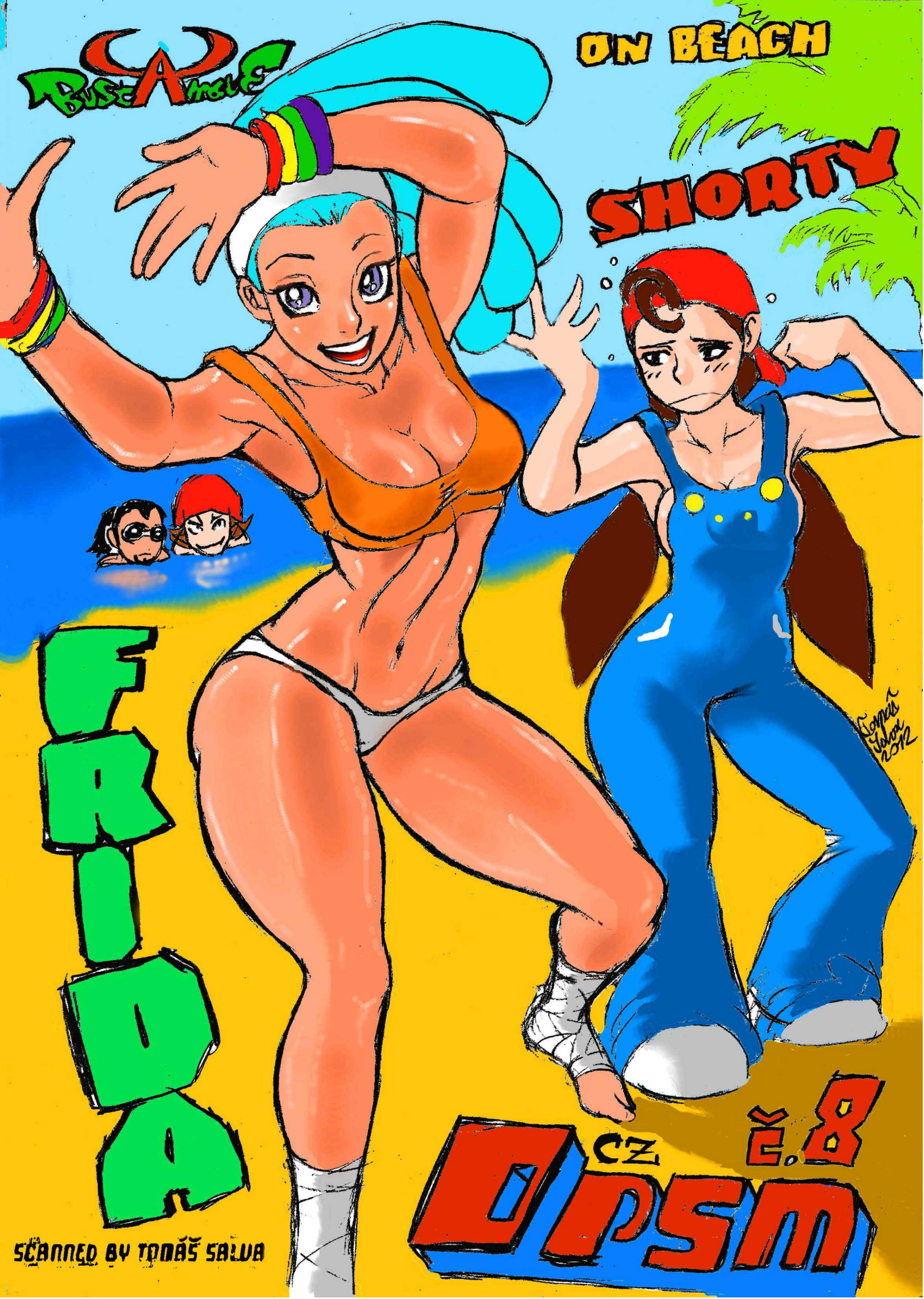
KROMĚ ČASOPISU, u kterého bude vždy CD plné demoverzí novinek, dostane spousta vylosovaných předplatitelů i malý dárek. A co to bude? Hra Soul Blade, trička, tužky a další potřebné věci.

Tak už jste se rozhodli?
Dostanete PSM až pod nos, ušetříte penízky a ještě dostanete dárek, no není to jasné?

CENY PŘEDPLATNÉHO:

6 čísel	1260 Kč	12 čísel	2400 Kč
6 čísel doporučeně	1380 Kč	12 čísel doporučeně	2640 Kč

Doporučenou zásilku doporučujeme vzhledem k častému mizení zásilek z vašich schránek.


BustAmove
ON BEACH
SHORTY
FRIDA
CZ
DPSM
č.8
Tomáš Volná 2012
SCANNED BY TOMÁŠ SALVA